¡23 DEMOS JUGABLES + VÍDEOS!

DE LOS CREADORES DE PlayStation Magazine

LO MEJOR EN JUEGOS PARA PLAYSTATION

PlayStation™ Básico

23 DEMOS JUGABLES + DOS VÍDEOS

DEMO • ANÁLISIS

ROLLCAGE

¿Ridge Racer al estilo Wipeout? Todo lo que hay que saber está aquí

¿Hemos dicho demos?

UN DISCO ENORME

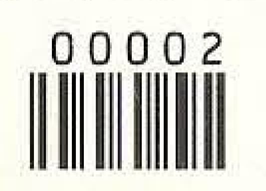
- Metal Gear Solid
- Legacy Of Kain: Soul Reaver
- Rollcage
- Bichos
- Cool Boarders 3
- Devil Dice
- Wipeout 2097
- Compilación Net Yaroze
- Gran Turismo
- Actua Pool
- Metal Gear Solid – Vídeo
- Ridge Racer Type 4 – Vídeo



NÚMERO 2 | 975PTAS | 5,87€







8 414090 203234 00002

SÓLO LOS QUE SEAN MUY BUENOS LLEGARÁN A PLATINUM.

Los mejores juegos de PlayStation por sólo 3.990 ptas. (precio estimado)



PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

También disponibles en Platinum: Tekken, Fórmula 1, Tekken 2, Hércules, Mickey's Wild Adventure, Time Crisis, Soul Blade, Crash Bandicoot 2, Cool Boarders 2, G-Police Y muchos más.

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 333 Tarifa Punta para Powerline: 37.84 pts./min + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

Estamos de fiesta



Se avecina una nueva y esplendorosa era: PlayStation 2. Aunque sin duda no recibirá este nombre, sí marcará el paso a una manera totalmente nueva de jugar. Con una definición de infarto y una rapidez nunca vista hasta ahora, tiene todos los triunfos en la mano. Incluso el de la compatibilidad: ¡no tires nada de lo que tienes! Los juegos actuales serán completamente jugables en la nueva maquinaria. ¿Se puede pedir más? Sí: ¡que salga ya!

Mientras esperamos con impaciencia la llegada del gran momento, no hay razón alguna para dejar escapar los nuevos grandes clásicos como *Rollcage* o *Metal Gear Solid*. Echa un vistazo a los análisis que les dedicamos para comprender el porqué de su éxito. Y de paso, prueba las demos que hemos incluido en el CD junto con otras veintitrés... para que no te aburras, vamos. Oh, ¿te he dicho ha que también hay un par de vídeos de los que quitan el aliento? Bien, queda dicho. Si con todo esto aún no tienes motivos para mantener la buena cara mientras llega la PlayStation 2, la verdad, se nos agotan los argumentos...

Amadeu Brugués, Director

Sumario

En la página 90 del PlayStation Básico 1 identificamos accidentalmente al fundador y presidente de Namco, el sr. Nakamura, como a Hajime Nakatani, el jefe del equipo de desarrollo de *Tekken*. Un lamentable error, por el que aquí pedimos disculpas.

31 Julio 1999
Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española: **Amadeu Brugués**
Maquetación electrónica: **Lluís Guillén**

Colaboradores
Albert Lavila, L. Ventosa, A. Font

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Publicidad de consumo: **Alba Hernández**
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 61
Madrid:
Jefa de publicidad: **Elena Cabrera**
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78

Suscripciones
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Básico*
Estudi Digital S.L.
Ignasi Iglesias 79, ent. 1, 08030 Barcelona
Tel: 93 345 24 69

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Rotographik - GIESA Tel: 93 415 07 99
Depósito legal: B-16441-99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis S.L.
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21, esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite). Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite).

MC **Edita**
MC Ediciones S.A.
Administración
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63





Gran Turismo 2



Soul Reaver



Dino Crisis

ConteniDo

Por si todavía no has mirado lo que hay en el interior del CD, aquí tienes la lista completa...

CUENTA ATRÁS

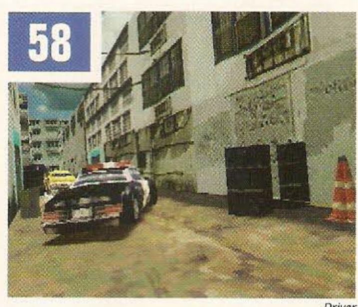
Próximamente en sus consolas...



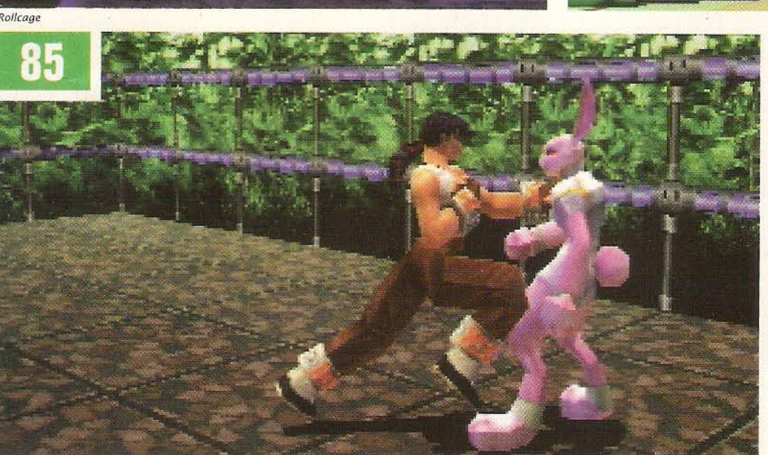
Rollcage



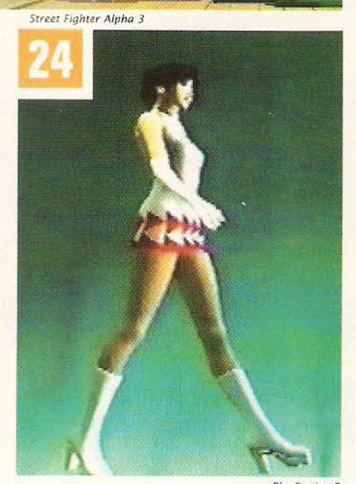
Street Fighter Alpha 3



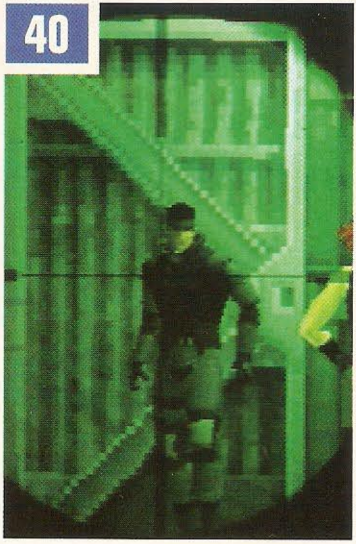

Driver



Top 50



PlayStation 2



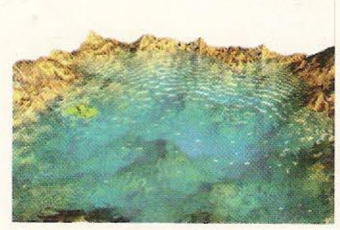
Metal Gear Solid

PLAYTEST

Enhorabuena, acabas de encontrar el mejor sitio para conocer en profundidad lo mejor de cada casa. Bueno, no exactamente aquí, sino en las páginas interiores, claro.



ESPECIAL





SECCIONES

[Lleno a rebosar con la mejor colección de demos de toda la cristiandad, el asombroso CD de este número realmente constituye un festín para tus glándulas sedientas de juegos. Descuelga el teléfono, siéntate y disfruta con estos excelentes juegos para PlayStation.]

PlayStation Magazine

En el CD

ConteniDo

Tu Guía del CD

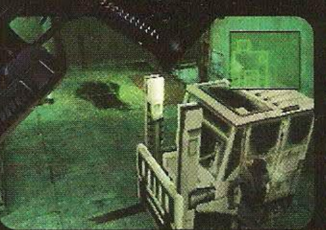
Metal Gear Solid

- Editor: Konami
- Estilo: Acción 3D/Stealth
- Programa: Demo jugable





Acción de espionaje táctico. Este es el subtítulo de *Metal Gear* y coincide a la perfección con lo que dice la caja. Tu eres el agente secreto de mayor graduación enviado por Snake para infiltrarse en una base enemiga. Un asalto frontal constituiría un suicidio y es por esto por lo que la clandestinidad será tu lema mientras te arrastres sigilosamente por senderos solitarios asfixiantes, tratando de eludir las cámaras de seguridad y desmontando toda clase de trampas. Aclamada la versión japonesa como uno de los mejores juegos de PlayStation que jamás haya existido, la versión final del Reino Unido ciertamente no decepciona en absoluto, a pesar de que, para los jugadores occidentales, muestras ciertas deficiencias del departamento encargado de proporcionar a los juegos ciclos de vida lo más prolongados posibles.
He aquí un juego que mezcla acción, exploración y misterio con mucha más potencia y maña que *Tomb Raider 3*. Quizá no tanto. Esta demo jugable te permite explorar el muelle, el recinto de las oficinas y residencias e, incluso, penetrar en las zonas de defensa de la base. Date un garbeo por el hangar donde se guardan los tanques tratando de eludir los muchos guardias allí presentes. Entra en el subterráneo del primer piso. Trata de evitar el jefe Darpa en el bloque de células si









no quieres que la demo termine prematuramente. Ah, y vete con cuidado por ahí afuera...

Controles

D-Pad Mover
△ Vista en primera persona
⊗ agacharse/reptar
□ lanzar
○ atacar
L2 inventario
SELECT acceso al codificador/decodificador telefónico

Características adicionales
El juego en su versión final te permite explorar el complejo de una forma más minuciosa, abrir boquetes en las paredes utilizando cargas explosivas, conducir un tanque con una sola mano y enfrentarte con una ninja invisible.

Información suplementaria
Juega con la demo, contempla el vídeo, en este orden, y luego salta a la página 40 en donde encontrarás información confidencial dentro de nuestro dilatado análisis de diez páginas.













Legacy of Kain: Soul Reaver

- Editor: Eidos
- Estilo: acción 3D/aventura
- Programa: demo jugable

Ponte un crucifijo, cómete un par de dientes de ajo, siéntate a pleno sol y prepárate para esta descomunal orgía de sangre, llena de vampiros. En esta excelente secuela 3D del tan exitoso y trepidante RPG de Crystal Dynamics *Legacy of Cain*, tu interpretas el papel de Ralzeil, un esbirro del epónimo ingeridor de jugo rojo. Ralzeil ha sido desterrado al reino espectral por haberse situado un poco por encima de lo que le correspondía a su estación, en todo este orden de cosas referente a las succiones vampiriles, y tu tarea consistirá en buscar a Kain y a sus compinches chupasangres y ponerles a caldo.

En nuestra demo de este baño de sangre, puedes explorar el espectacular escenario de apertura y encontrarte con algunos tipos bastante indeseables. Se trata de una oportunidad perfecta para familiarizarte con este enfoque innovador de este juego de acción 3D, antes de que te haga tilín desde la estantería de la tienda y estés con los caninos al descubierto y los ojos enrojecidos como carbón al rojo vivo. Esto si las cajas de plástico contuvieran caninos y ojos, por supuesto. Y no los llevan, si es que dudabas.

Por cierto, para salir del lago te basta con nadar hasta la superficie (utilizando q), remar sobre la pequeña plataforma (usando otra vez la tecla q), trepar (pulsando el 8 cuando Ralzeil alcanza la orilla y, luego, utiliza o + q para saltar hasta el reborde de encima. Para coger la lanza de la plataforma siguiente, sitúate cerca de ella y pulsa el botón r. Para lanzarla, ponte en línea con uno de los tipos, pulsa y mantén la pulsación sobre el botón para apuntar y, luego, libera el botón para dispararla.

Controles

- ⊗ nadar, saltar (para resbalar, púlsalo y manténlo pulsado a medio aire)
- ⊡ atacar/acción (pulsa o manténlo pulsado para lograr efectos diferentes)
- ◎ devora el alma (hazlo cuando mates a un enemigo y de esta forma su alma desaparece)
- R1 Mantén el botón pulsado para andar o para encararte con un enemigo.
- R2 cámara hacia la derecha
- L1 para agacharse
- L2 cámara hacia la izquierda
- L2 + R2 + D-Pad Echar un vistazo
- L1 + ⊗ Salto a gran distancia



Características adicionales

El *Soul Reaver* tiene lugar en dos grandes explanadas al aire libre, repletas de enemigos horrorosos, puzzles irritantes y conjuros deslumbrantes. Y, recuerda, aquí no se produce ninguna muerte y simplemente pasas de lo material a un reino espectral; un dispositivo interesante que proporciona muchas peripecias a la narración.

Información suplementaria

En la página 50 te espera un análisis del juego y una posible condena eterna para tí.





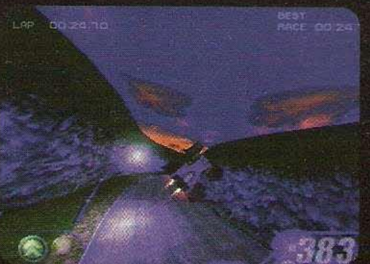














Rollcage

- Editor: Psygnosis
- Estilo: Carreras tipo arcade
- Programa: Demo jugable



Si nos retrotraemos a la época en que apareció la PlayStation, nadie sería capaz de poner en entredicho que Psygnosis desempeñó un papel importante a la hora de poner en órbita esta máquina. Títulos como *Wipeout* y *F1* sencillamente arrasaron entre los jugadores gracias a su velocidad y sus gráficos increíbles.

Lo bueno es que *Rollcage*, el título más importante del mismo editor de estos últimos tiempos, permite contemplar un retorno a dichos días gloriosos de gráficos imponentes, velocidades de locura y una gozada de carreras. Si no nos crees, juega con esta versión demo, exclusiva, del juego.

Tratando de evitar la moderna tendencia de las simulaciones perfectas de conducción, *Rollcage* te pone en el asiento de conducción de una máquina de carreras futurística, capaz de alcanzar velocidades superiores a los 400 kms/hora, con enormes neumáticos todo terreno que permiten conducirlo por casi todos los terrenos, paredes arriba, por el techo de los túneles e, incluso, por encima de los otros coches. Si a todo esto le añades una enorme selección de potenciadores y armas, tendrás el escenario adecuado para uno de los juegos de acción non-stop más electrizantes desde *Wipeout 2097*. Esta versión demo ofrece un sólo coche y una única pista, sacados de la opción de ensayos del juego; la opción carreras del juego completo te enfrenta a otros cinco coches igualmente enloquecidos.

Controles

← →	Controles del volante del cocher
↓	Visión hacia atrás
⊗	Acelerar
◎	Freno
◎	cara hacia delante
△	marcha atrás
L1	Disparo 1
R1	Disparo 2
L2	Visión de cerca
R2	Visión de lejos

Características adicionales

La versión completa del *Rollcage* está repleta de pistas, coches y conductores diferentes, y no menos de tres competiciones en las que puedes participar, así como un montón de secretos y de premios escondidos.

Información suplementaria

¿Te gusta el juego?. ¡No podía ser de otro modo!. Pero si necesitas reafirmarte que la compra del *Rollcage* constituye una idea excelente, el análisis que te ofrecemos en la página 32acabará de convencerte.

Bichos

- Editor: SCEE
- Estilo: aventura de dibujos animados 3D
- Programa: demo jugable

El contendiente de Disney en la reciente guerra de las películas de «insectos animados» aparece ahora como plataforma de juego de acción y tiene mejor aspecto que los relojes de transporte gratuito que Frank Windsor hace aparecer en los anuncios de la empresa de seguros Standard Life. Se trata de un título dirigido fundamentalmente a los niños pequeños y, como tal, la forma de jugar resulta muy sencilla de adivinar. Tu interpretas el papel de una hormiga llamada Flik que debe explorar una serie de escenarios tridimensionales eludiendo los avances no deseados de diversos abejorros, avispas, pájaros y gusanos; el objetivo final consiste en preservar la morada de tu hormiga de los molestos saltamontes dedicados al pillaje.

El nivel de esta demo es el más sencillo: no tienes otra cosa que hacer que buscar la entrada al cobijo de la hormiga. Por el camino encontrarás varios objetos interesantes: salta, por ejemplo, sobre una de las vainas que encierran grandes semillas naranjas y sobre ella crecerá una seta, que luego podrás hacer saltar de un lado a otro. Si encuentras las monedas verdes y azules con un grabado de una bellota en medio, también verá como aparecen dos nuevos iconos de plantas en el margen inferior derecho de la pantalla. Para usarlas, toma una vaina de semillas con el botón ◎ y, luego, pasa de un icono al otro con el botón ⊗. Una vez hayas seleccionado una, suelta la vaina utilizando el botón ◎ y luego salta encima de ella. La planta azul hace aparecer varios frutos y la verde produce una gran hoja que puedes utilizar como plataforma. No nos preguntes que se supone que debes hacer. ¡Experimenta!.



Controles

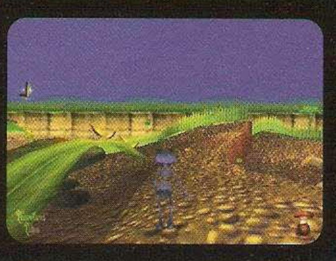
⊗	Saltar
◎	lanzar/coger
L1	mover la cámara

Características adicionales

El juego definitivo ofrece 15 espacios por los que puedes moverte con absoluta libertad, salpicados con escenas de la película. A pesar de estar destinado a los niños pequeños, Disney prometió que resultaría interesante para los jugadores más mayores, gracias a un montón de características escondidas.

Información suplementaria

La sección además (que empieza en la página 78) te proporcionará toda la información necesaria para este juego de insectos, que goza de una licencia de la película.





COOL BOARDERS 3

- Editor: SCEE
- Estilo: simulador de una tabla de esquí.
- Programa: demo jugable

Cuando Sony pasó el entorchado de su corredor alpino a los chicos de 989 Studios, algunos se preguntaron si la tercera repetición resultaría desafortunada para los entusiastas de este tipo de pistas. ¿Cuántas secuelas se podrían hacer?. Afortunadamente, a pesar de que esta tercera parte de los *boarders* sigue una línea ligeramente diferente de la de sus predecesores, sigue siendo igual de divertida. El *Downhill* o pista de descenso se ha conseguido que resulte peligrosísima gracias a los troncos de árboles cortados, piedras y cabañas esparcidos por los amplios recorridos, junto con desniveles, ríos helados y excéntricas máquinas quitanieves. Quizá al principio encuentres los controles un poco incómodos, pero al cabo de poco tiempo (y quizás un pad analógico contribuiría a que los controles fueran más suaves) empezarás a sentir la típica sensación del deslizarse sobre la nieve. Esta demo te ofrece una pequeña degustación de la sección Downhill, diseñada fenomenalmente, con una manga completa. ¡Diviértete tío!

Controles

D-Pad mover la tabla
○ saltar
□ giro pronunciado
R1/L1 golpe de bastón derecho/izquierdo
R2 cambiar de posición
L2 descender suavemente

Características adicionales
El juego comercial ofrece 30 recorridos excelentes por cinco estaciones de montaña.



DEVIL DICE

- Editor: SCEE
- Estilo: Puzzles 3D
- Programa: Demo jugable

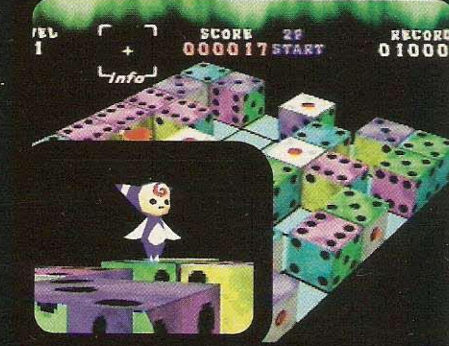
Siempre hemos tenido la impresión de que los juegos a base de puzzles son cosas del demonio y esta dosis de locura de Sony no hace más que confirmarlo. *Devil Dice* se basa en la idea de alinear bloques para hacerlos desaparecer, de una forma más allá de lo que puede considerarse como razonable, con un dado de seis caras manipulado por un diablillo de aspecto vivaracho. La idea básica consiste en alinear las caras numeradas de forma que coincidan con el número del dado, ya sea en dirección horizontal o en dirección vertical. En la práctica esto resulta extremadamente difícil de lograr, ya que haciendo rodar con rapidez un bloque adyacente con el mismo número en posición predominante da lugar a una gran detonación y los dados con un sólo punto tan sólo pueden sacarse con una implosión cercana

Si dejas que un bloque desaparezca debajo de ti, te quedarás encallado sobre la superficie de juego (que es donde haces rodar los dados) y tan sólo podrás volver a ascender situándote encima de un cubo que suba.

Controles

D-Pad Mover dado
L1/R2 Cambiar de vista (tan sólo en modo puzzle)

Características adicionales
El juego completo del *Devil Dice* permite intervenir hasta un total de cinco jugadores en modo *War* o un enfrentamiento entre dos jugadores en modo *Battle* (no incluido en esta versión demo).



WIPEOUT 2097

- Editor: Psygnosis
- Estilo: Juego de carreras
- Programa: Demo jugable

Recién aparecido en Platinum, seguramente esta obra de arte del *Wipeout 2097* sea uno de los mejores juegos de carreras que puedas comprar con 20 billetes. A pesar de que ya tiene una antigüedad superior a los dos años, los gráficos continúan teniendo una gran frescura y la forma de jugar un juego de este tipo todavía no tiene parangón. Con la aparición de rumores acerca de un tercer juego de esta serie, quizá sea el momento oportuno para recordar viejos tiempos y constatar lo que hay que superar. Afortunadamente, esta demo ofrece una de las mejores pistas de todo el juego, la locura ondulada de la Gare D'Europe. Incluida dentro del apartado Rapier Class, lo que encontrarás aquí es una carrera a dos vueltas y la posibilidad de elegir entre las opciones novato o experto.

Controles

D-Pad Control del volante
△ Cambio de vista
□ lanzar arma
○ disparar
✕ acelerar
R2 freno derecho
L1 freno izquierdo

Características adicionales
Opción de enlace, montones de pistas, máquinas, cosas secretas. Una maravilla...



ACTUA POOL

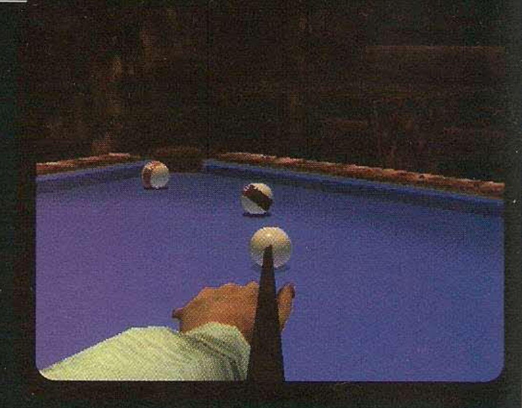
- Editor: Gremlin
- Estilo: Simulador de billar
- Programa: Demo jugable

Creemos en que estarás de acuerdo en que *Pool Shark* cosntituye una de las simulaciones más perfectas y más atractivas de un montón de bolas a las que se golpea con unos tacos de madera.
En esta demo puedes jugar una partida rápida pero enrevesada en un billar de tres bolas. Al principio los controles pueden parecer un poco confusos, pero una vez le hayas cogido el truco y logres disparos de maravilla, todo te va a parecer más natural... quizás.

Controles

D-Pad Apuntar
△ Vista de la mesa de arriba a abajo
○+D-Pad Ajustar donde se va a golpear la bola
□+D-Pad Ajustar el ángulo de cola
✕ Disparar (pulsar una vez para coger potencia y dos para seleccionar la potencia del disparo)
L1+D-Pad Mover cámara
L2+D-Pad Ajuste fino para apuntar
R1+D-Pad Seleccionar bola
R2+D-Pad Mover bola (antes de una interrupción o después de una falta)

Características adicionales
La versión completa de *Actua Pool* ofrece muchas variantes de billar, así como una amplia gama de escenarios, oponentes y torneos en los que podrás participar.



GRAN TURISMO

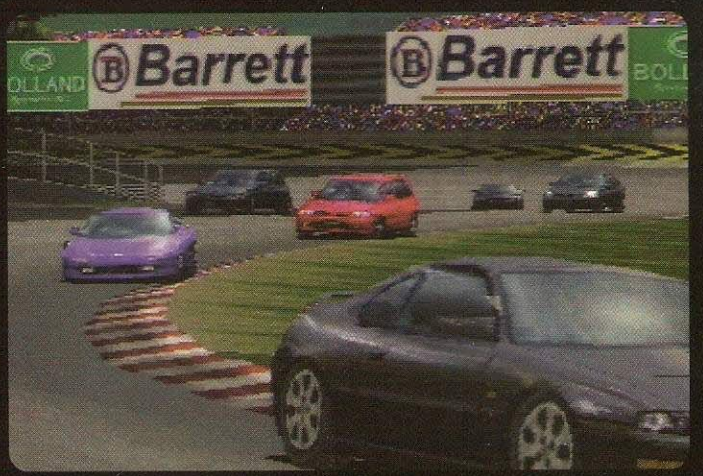
- Editor: Sony
- Estilo: Carreras de coches
- Programa: Demo jugable

Posiblemente todavía el mejor juego de carreras que puedas comprar con tu dinero, el interés por el *Gran Turismo* se ha vuelto a reavivar gracias (en parte) a la comercialización del *Ridge Racer Type 4*. De modo que, dando respuesta a las llámadas telefónicas de los nuevos propietarios de PlayStation en las que preguntaban a qué se debía tanto alboroto, aquí tenéis todos otra oportunidad de probar la primera entrega del mejor juego que jamás haya adornado una consola.

Se trata de una demo válida únicamente durante un cierto periodo de tiempo, en la que podrás escoger entre un Honda NSX, un Corvette o un Subaru, y a pesar de que puedes previsualizar todos los coches restantes (que van desde toda la gama Nissan a la de Mazda o a la de Mitsubishi), todos permanecen inmóviles hasta que tomes la decisión de comprarte finalmente el juego. Estamos convencidos de que lo harás.

Controles

D-Pad	Dirección
✕	Acelerador
□	Freno
△	Marcha atrás
○	Freno de emergencia
R1	Cambio de marchas arriba
L2	Cambio de marchas abajo
R2	Visión hacia atrás
L1	Cambio de vista
Start	Para que aparezca el menú después de la carga













Características adicionales
Para los que no estén enterados, la clave para tener éxito con *Gran Turismo* reside en varias pruebas que tienen lugar durante el juego. Cuantas más ganes, más pistas y opciones dispones para elegir... Bastante ingenioso.

Información complementaria
se trata de otro nivel». Para obtener más noticias y fotos exclusivas de la secuela (titulada naturalmente *Gran Turismo 2*), pasa a la página 16

RIDGE RACER TYPE 4 VIDEO

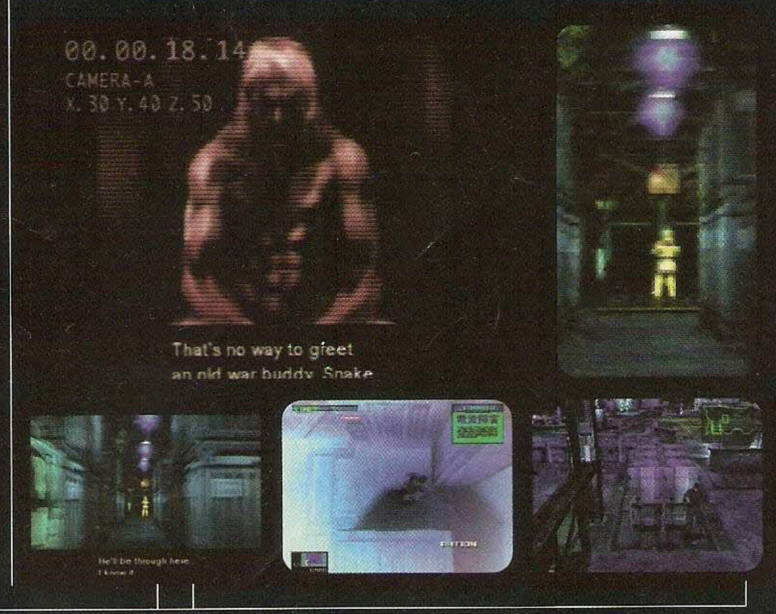
- Editor: Sony
- Estilo: Juego de carreras
- Programa: Vídeo

Otro juego excelente y otro vídeo excelente. A partir de lo que indudablemente constituye la experiencia de carreras más excelsa después de *Gran Turismo*, prepárate para que se te haga la boca agua contemplando este vídeo trepidante, elegante, sin fallos.

METAL GEAR SOLID VIDEO

- Editor: Konami
- Estilo: Escabúllete de todos
- Programa: Vídeo

Juega con la demo, encariñate con el juego y luego contémplanos a nosotros, pobres monos con dedos gordotes, intentando hacerlo nosotros solos. Puesto que, obviamente, somos unos maestros de este juego, hemos podido preparar esta pequeña degustación de las delicias que se ofrecen a medida que profundizas en el juego.



El cuadro de honor Net Yaroze

Between The Eyes

- Editor: No destinado a publicarse (Yaroze)
- Estilo: Carreras tipo arcade
- Programa: Juego completo



Viaja a toda velocidad a través de una cañería completamente llena de parches, psicodélica, evitando los codos, dentro de un artilugio en forma de pez manta. Difícil, pero notable y divertido cuando le coges el truco.

Controles

D-Pad Mover el artilugio

BLITTER BOY



- Editor: No destinado a publicarse (Yaroze)
- Estilo: Blaster tipo arcade
- Programa: Juego completo

Camina hacia las criaturas para que te sigan y, luego, --si los demoledores fantasmas lo permiten— condúcelos a la salida del transbordador telecinético.

Controles

D-Pad Mover
⊗ Disparar hacia delante
◎ Saltar
◎ Correr
L1 L2 Bombardear

BOUNCER 2



- Editor: No destinado a publicarse (Yaroze)
- Estilo: Arcade
- Programa: Juego completo

Mantén tus diminutos humanos saltando sin parar, lo más alto posible y cuanto más tiempo mejor. Cabría considerarlo como un caso de romperse la cabeza en homenaje al arrugado Arkanoid

Controles

← → Mover columpio
Ⓐ Activar el gigante
⊗ intercambiar posición

CLONE



- Editor: No destinado a publicarse (Yaroze)
- Estilo: Clónico del *Doom*
- Programa: Juego completo

Doom estaba destinado a generar algún esfuerzo por parte de Yaroze y aquí lo tenéis. Corre por un laberinto claustrofóbico destruyendo zombies viscosos, semi-transparentes.

Controles

D-Pad Mover
⊗ disparar
◎ mapa

GRAVITATION

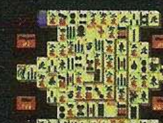
- Editor: No destinado a publicarse (Yaroze)
- Estilo: Clónico del *Thrust*.
- Programa: Juego completo

El clásico *Thrust* al que se le ha dado un tratamiento para dos jugadores. ¿Está bien? ¡Mucho!

Controles

← → rotar
⊗ acelerar
◎ disparar

MAH JONGG



- Editor: No destinado a publicarse (Yaroze)
- Estilo: Puzzle oriental
- Programa: Juego completo

Haz coincidir las fichas haciendo clic sobre fichas situadas en el plano superior o en las esquinas del área de juego. La idea consiste en limpiar el tablero de fichas lo más rápido posible. Para detalles acerca de los controles, pulsa y mantén pulsado el botón Select sobre la pantalla del título.

HAUNTED MAZE



- Editor: No destinado a publicarse (Yaroze)
- Estilo: Laberinto fantasmagórico 3D
- Programa: Juego completo

Imagínate un Pac-Man con zombies en vez de fantasmas y te harás cargo de qué va la cosa. Para desplazarte sólo necesitas el D-Pad

Controles

D-Pad mover

PUSHY 2



- Editor: No destinado a publicarse (Yaroze)
- Estilo: Puzzle
- Programa: Juego completo

Usa tu materia gris para colocar cuadros sobre las cruces, que luego desaparecen y te permiten pasar al nivel siguiente. ¡Adictivo!

Controles

D-Pad mover

PSYCHON



- Editor: No destinado a publicarse (Yaroze)
- Estilo: Shoot 'em up
- Programa: Juego completo

Disfruta con esta especie de *Gauntlet* futurístico.

Controles

D-Pad mover
⊗ disparar

HOVER CAR RACING



- Editor: No destinado a publicarse (Yaroze)
- Estilo: Minijuego de carreras
- Programa: Juego completo

Se trata de una versión completamente desguarnecida de *Micro Machines*.

Controles

D-Pad mover
⊗ acelerar
L2 activar arma

Coneman



- Editor: No destinado a publicarse (Yaroze)
- Estilo: Puzzle tipo *Pacman*
- Programa: Juego completo

Navega por un laberinto 3D eludiendo fantasmas y zampándote pastillas. Pacman vuelve

Controles

D-Pad mover
⊗ elevar cámara
⊗ bajar cámara
◎ mover la cámara por encima de *coneman*
◎ mover la cámara por detrás de *coneman*
L1 acercar imagen
R1 alejar imagen

ROCKS 'N' GEMS



- Editor: No destinado a publicarse (Yaroze)
- Estilo: De estrategia arcade
- Programa: Juego completo

Recoge diamantes y evita que las rocas te aplasten. A semejanza del Boulderdash, uno de los títulos favoritos de antaño, se juega contrarreloj. Recoge gemas antes de que expire el límite de tiempo, cada vez más reducido, y accede así al nivel siguiente. Empieza como un mero pasatiempo y se convierte en un reto en pos de la victoria.

Controles

D-Pad mover

TERRA INCOGNITA



- Editor: No destinado a publicarse (Yaroze)
- Estilo: RPG
- Programa: Juego completo

Coge cajas, lanza cajas, salta por los aires, blande tu espada y explora este misterioso RPG japonés.

D-Pad mover
◎ interactuar

TOTAL SOCCER



- Editor :No destinado a publicarse (Yaroze)
- Estilo: Simulador de fútbol
- Programa: Juego completo

Un clónico brillante del *Sensible Soccer*.

Controles

D-Pad Mover
⊗ pasar, parar al adversario, chutar

SÓLO LOS MÁS GRANDES LLEGAN A PLATINUM.

Los mejores juegos de PlayStation por sólo 3.990 ptas. (precio estimado)





Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

Cuenta atrás

[Los mejores juegos vienen a tu encuentro. Si no están aquí, olvídalos...]





[1] Oh, cielos, menuda dentadura tienes. [2] Los dinosaurios son espectaculares. Aquí tienes una prueba contundente. [3] Un instante para respirar...¡uf!

Dino Crisis

De los creadores de *Resident Evil 2* llega un *Jurassic Park*, pero mejorado

Info:
Lanzamiento
N/D
De: Capcom/Virgin
Precio: N/D

Si Resident Evil 2 te puso los pelos de punta e hizo latir tu corazón de manera frenética, entonces toma asiento y respira hondo antes de seguir leyendo...

¿Ya lo has hecho? Bien, porque Capcom, responsable de la serie Resident Evil, ha tomado el esquema básico de esos dos títulos –aventuras en 3D en un escenario de ciencia ficción con un montón de puzzles e interminables enemigos sedientos de sangre– y lo ha llevado a un estadio superior. Ahora, en vez de zombies, el mundo de Dino Crisis está poblado por babeantes velocirraptores y T-Rex. Prepárate para saltar del sofá y toma con fuerza el pad para que no te resbale porque, estás avisado, te sudarán las manos, o más bien te chorrearán. El título te transporta a una isla remota donde un profesor renegado está intentando crear la primera fuente de energía verdaderamente no contaminante del mundo. Tú eres Regina, una agente especial enviada, inicialmente, para robar todas las investigaciones del profesor, pero que termina luchando contra hordas de dinosaurios que se lanzan a su encuentro. Todo esto sin descuidar las típicas misiones que deberá completar por el camino, claro. El sistema de control es muy similar al de Resident Evil 2, pero en éste se han incluido algunos elementos de manera inteligente para hacer el juego mucho más fluido. Hay un





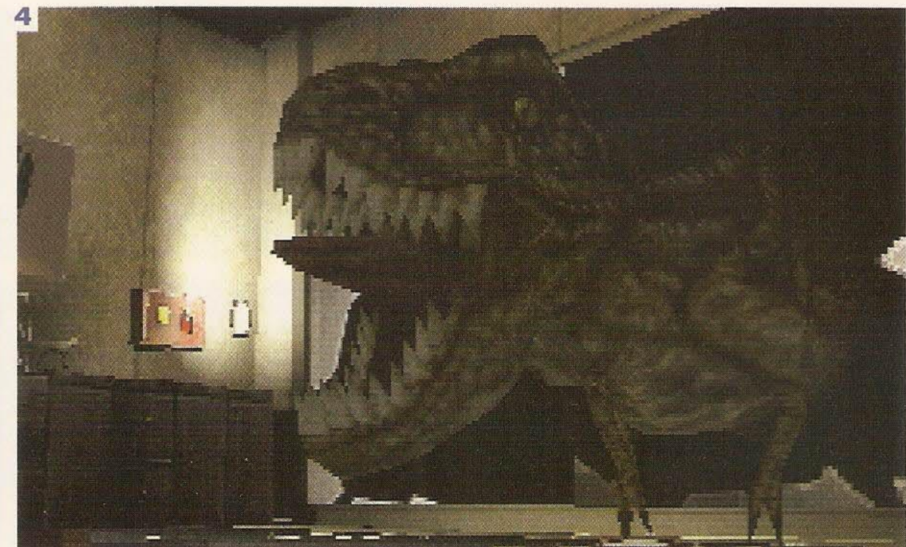


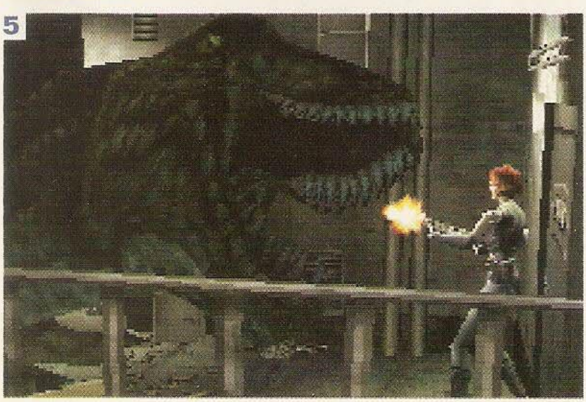
[1-4] El nuevo botón de «gira y pon los pies en polvorosa» te será muy útil.

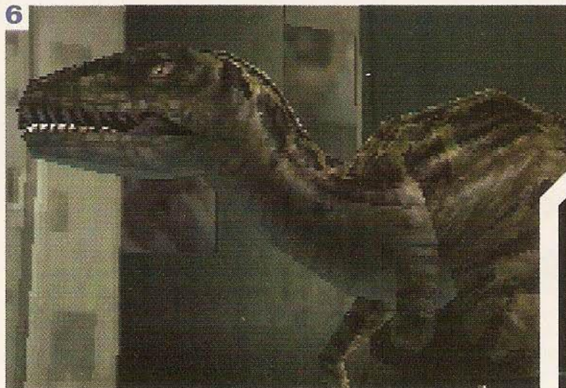
1

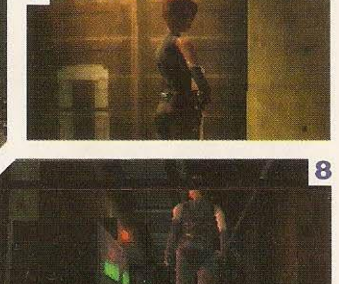

2


3


4


5


6


7
8


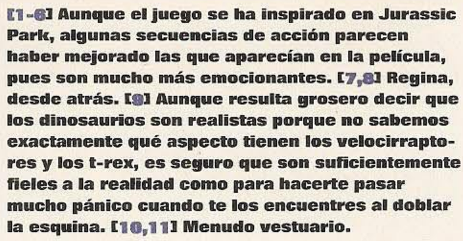
botón que te permite girar automáticamente, lo que significa que podrás evitar rápidamente a esos inoportunos dinosaurios que aparecen al doblar la esquina. No deberás pausar el juego cuando necesites desenfundar las armas, porque ahora es posible caminar y correr con las armas cargadas y preparadas para disparar. También se incluye un magnífico sonido ambiental, escenarios totalmente poligonales en tiempo real (a diferencia de los prerrenderizados), una cámara mucho más dinámica y trozos geniales como cuando Regina, herida y ensangrentada, atrae a los dinosaurios con el rastro de sangre que va dejando por el camino. Como decimos nosotros, inteligente.

Entonces, ¿estamos ante Jurassic Evil? ¡No! Las nuevas características, su jugabilidad y la adrenalina que te hará desprender su acción hacen de Dino Crisis uno de los lanzamientos del año.

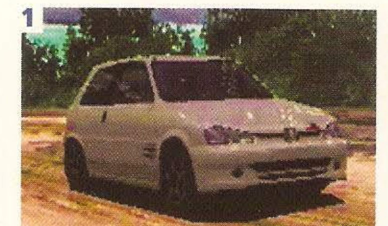
9


10


11

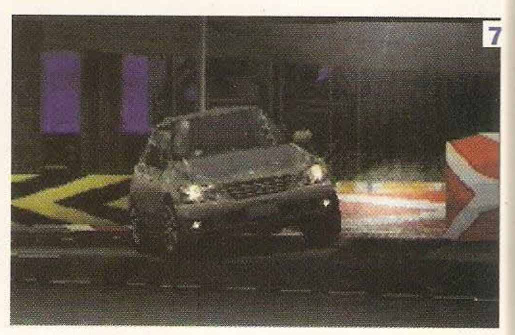



[1-6] Aunque el juego se ha inspirado en Jurassic Park, algunas secuencias de acción parecen haber mejorado las que aparecían en la película, pues son mucho más emocionantes. [7,8] Regina, desde atrás. [9] Aunque resulta grosero decir que los dinosaurios son realistas porque no sabemos exactamente qué aspecto tienen los velocirraptores y los t-rex, es seguro que son suficientemente fieles a la realidad como para hacerte pasar mucho pánico cuando te los encuentres al doblar la esquina. [10,11] Menudo vestuario.





[1] Los efectos de luz, con los que el primer *Gran Turismo* alcanzó un nuevo nivel de excelencia, son mejores que nunca. [2] La opción de rally hará de este juego una completa experiencia de conducción. [3-6] ¿Cómo se puede mejorar la perfección de *Gran Turismo*? Mira estas imágenes. Cómo lo han hecho, nadie lo sabe, pero lo han hecho. [7] Nos encanta conducir de noche.

Gran Turismo 2

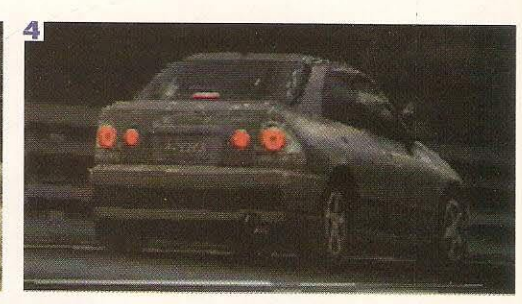
¿Un *Gran Turismo* mejorado? ¿Es eso posible?



Si una licencia de la BAFTA y seis millones de copias vendidas no te parecen razones suficientes para recomendar un juego, entonces pregunta a alguien que se haya pasado una hora o más tras las ruedas de *Gran Turismo* y te confirmará que el no va más en simuladores de conducción es también uno de los mejores juegos para PlayStation, por no decir el número uno, y un serio aspirante a proclamarse como mejor juego en cualquier formato. Ocupa la segunda posición en la lista de favoritos de Lo Básico y eso debería significar toda una garantía. ¿No crees? La buena noticia es que la secuela está a punto de ser terminada.

Su lanzamiento está previsto para antes de las próximas Navidades, las primeras imágenes del juego que nos han facilitado los desarrolladores, Polyphony Digital, prometen muchas novedades con respecto al original, y demuestran el potencial del juego, así que al fin se dará por zanjada tanta discusión sobre cuál será el juego que desbancará a *Gran Turismo*, porque, por lo visto, *GT2* será el encargado de tomar el relevo. Cada característica del original está siendo examinada a fondo y mejorada, si es necesario, con el fin de crear algo realmente especial. ¿Creías que el primer juego no podría ser desbancado? Los chicos de Polyphony estaban preocupados por el hecho de que tuvieran que prescindir del original, pero en esta ocasión no tendrán tales problemas.

El título incluirá alrededor de 400 coches para elegir, incluyendo nuevas marcas y modelos. Sólo el Mini está confirmado, pero los desarrolladores han prometido la inclusión de los mejores coches del momento. Añade a esto una opción de rallies, que requerirá




[1] Una de las críticas (si se puede llamar así) a *Gran Turismo* era la falta de coches europeos. Polyphony ha respondido a las demandas y ha incluido una selección magnífica de coches. [2-3] Los nuevos niveles de rally prometen ser muy emocionantes. [4-6] Se ha prestado incluso más atención a los detalles de la carrocería de los coches. [7] Los *replays* se han mejorado por completo.

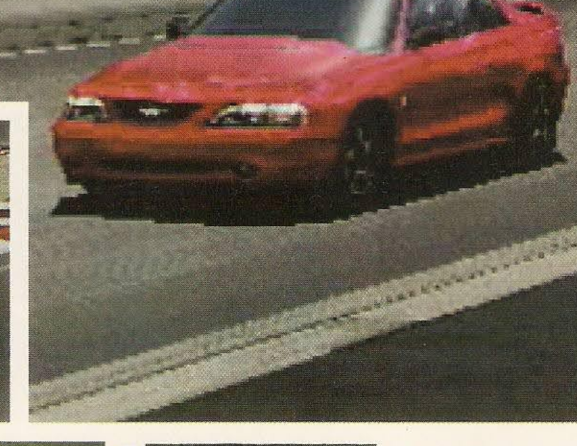
[1] Una de las sorpresas más agradables en *GT2* ha sido la inclusión del Mini. [2,3] Por las imágenes podríamos decir que se trata del primer juego que utiliza al 100% el potencial de la máquina. Francamente increíble. [4] Se incluirán más vehículos. Se rumorea que también aparecerá un Porsche. Esperemos que así sea.













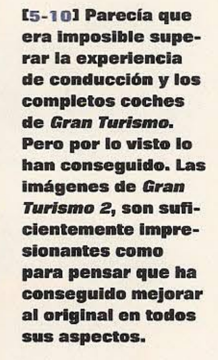
todo de habilidades delante del volante, un modo de repetición renovado y un modo Garage incluso más minucioso, donde prácticamente todo en el coche puede ser ajustado, y la mezcla de nuevas características junto con una estructura inicial ya de por sí soberbia y te encontrarás con que *Gran Turismo 2* es un título fascinante. ¿Podría ser este el juego que lleve finalmente a la PlayStation al 100% de sus capacidades?

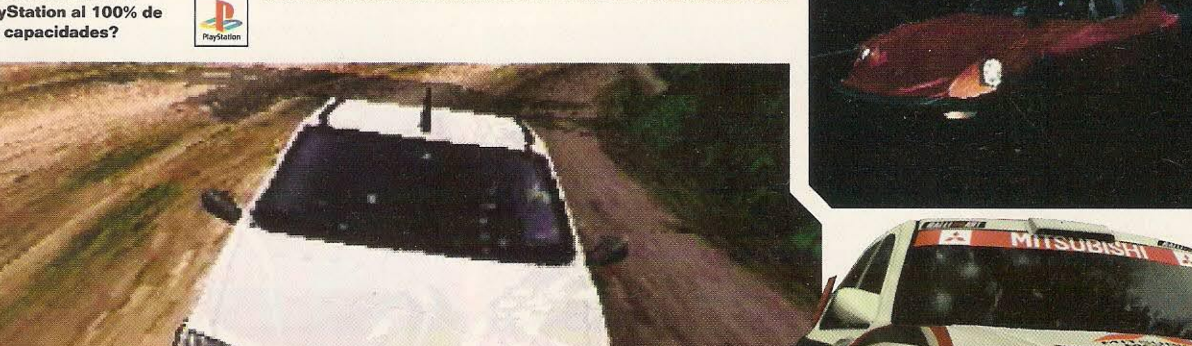




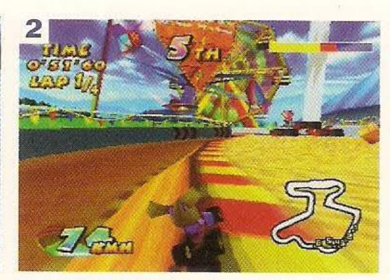


[5-10] Parecía que era imposible superar la experiencia de conducción y los completos coches de *Gran Turismo*. Pero por lo visto lo han conseguido. Las imágenes de *Gran Turismo 2*, son suficientemente impresionantes como para pensar que ha conseguido mejorar al original en todos sus aspectos.











[1] Disparar un misil buscador es muy satisfactorio. [2] Alegría en la feria que te encuentras en el camino. [3] En quinto lugar y subiendo. [4] Están saliendo de en medio. [5] La invisibilidad es útil para esquivar el fuego enemigo, pero este disparo no va a mejorar las habilidades de manejo. [6] Este invento de la invisibilidad tiene un aspecto genial. [7] Ponte los patines o será el final.





Speed Freaks

La respuesta de Sony a *Mario Kart* está fijando el estándar de los juegos de carreras para cuatro jugadores.



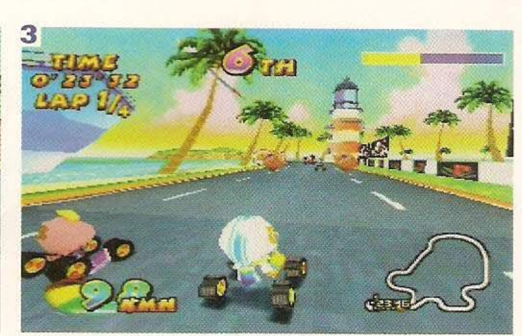
S.C.A.R.S lo intentó insistentemente, pero tuvo que dejarlo. Y, evidentemente, también están *Micro Machines* y *Circuit Breakers*, pero hicieron trampa y no lo hicieron como debían. Más tarde, este mismo año, llegará *V Rally 2*, pero ocurrirá algo más antes de que lleguen. Las carreras para cuatro jugadores han sido desde hace tiempo uno de los santos griales de PlayStation (especialmente porque es uno de los puntos fuertes de su rival N64) pero la salvación, finalmente, está al alcance de la mano.

Speed Freaks, de Funcom, parece preparado para asumir para Sony el mismo espacio que *Mario Kart 64* ocupa en Nintendo. Es un juego de carreras de dibujos animados con espléndidos detalles y con una opción para cuatro jugadores que podría darle el estatus de juego festivo definitivo. El juego para un jugador tampoco tiene un aspecto demasiado destartalado, con una selección de circuitos diseñados con elegancia, todos ellos con un fondo en el que hay muchas cosas por ver. El circuito que está al lado de una feria se hace más espectacular a medida que avanzas en la competición, con un barco que desciende en picado por encima del circuito, haciendo que muchos corredores se salgan de la pista del susto.

Los corredores son el habitual grupo de fracasados de dibujos animados, diferenciados entre sí por un criterio de peso en lo que respecta a velocidad y manejo. Y, como en *Mario Kart 64*, los potenciadores juegan un papel determinante en el resul-







[1] La barra del turbo está en el extremo superior derecho, y se va llenando a medida que recoges las señales circulando por la pista. [2] El detalle del fondo es fantástico. [3] Utilizar el turbo es vital para mantenerse en el pelotón. Ir retrasado no es la manera de llegar adelante. [4] Cuidado con los muros. [5] Avanza junto al molino y recorta esa curva. [6] Utiliza el turbo con cabeza.





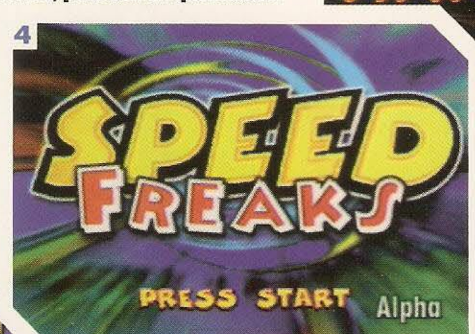


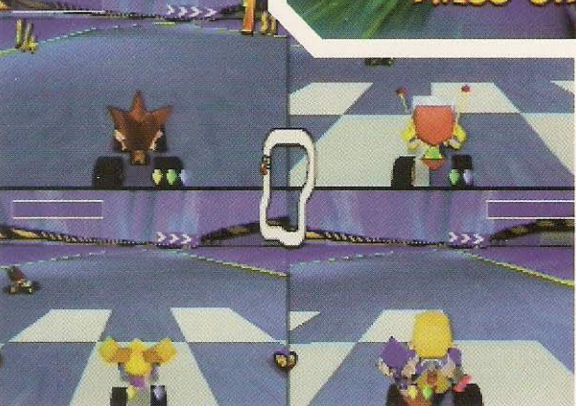
[1] Las pistas cubiertas se caracterizan por los fondos en azul oscuro y la gran cantidad de túneles y curvas cerradas. Muy virado y complicado. [2] Oh no. Eso no estaba en el guión. Algunos de los potenciadores son espléndidos cuando los utilizas tú mismo, dirigidos a tus competidores, pero son un quebradero de cabeza cuando quien los recibe eres tú. [3] Los karts son quizá pequeños y sólo se elevan unos centímetros sobre el suelo, pero la velocidad es auténtica y, veces, muy elevada. [4] Realmente es *Speed Freaks*.

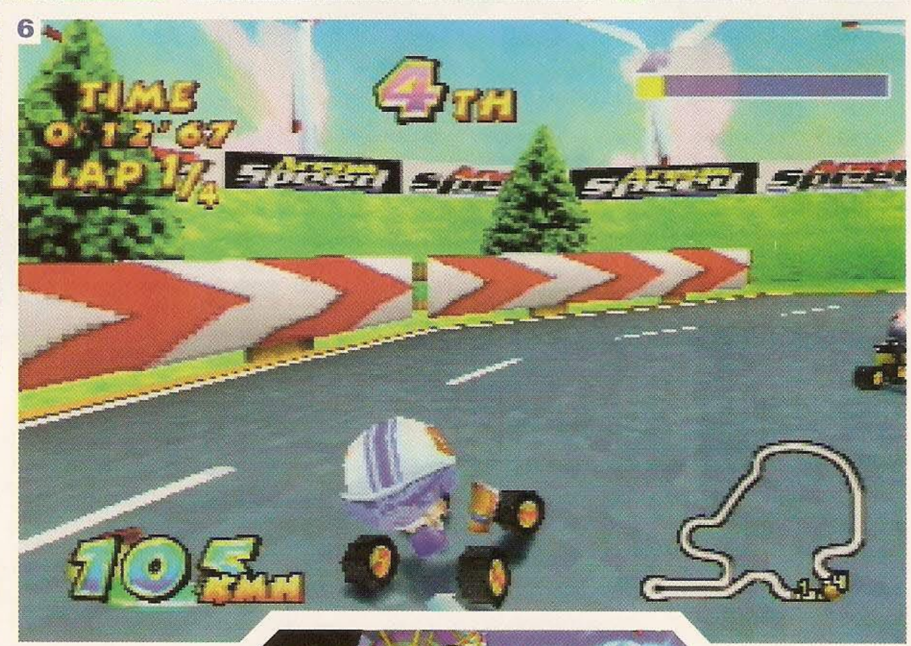










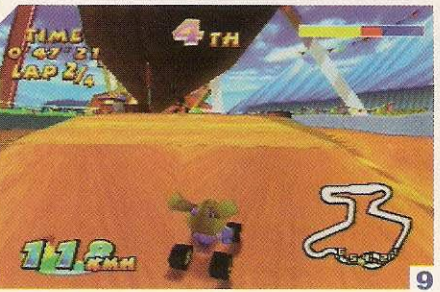


tado de la carrera, en la cual un motivo añadido de irritación real es si eres el primero o el último en salir. Lo mires como lo mires, es difícil negar que los misiles buscadores, aceleradores y el impresionante pick-up que hincha los neumáticos de tus contrarios hasta que revientan nivelan enormemente el juego y facilitan unas carreras terriblemente entretenidas.

También hay un turbo que se activa recogiendo diversas señales que se encuentran en el circuito. Las señales pueden ser acumuladas para poder lanzar un fogonazo de potencia en un momento dado, o soltadas a intervalos para conseguir adelantamientos rápidos. Todo ello, material inteligente para un juego de carreras competitivo e hilarante.



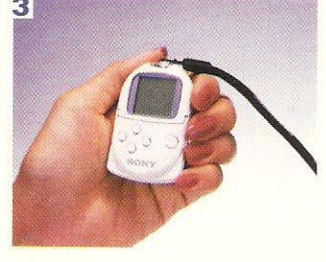


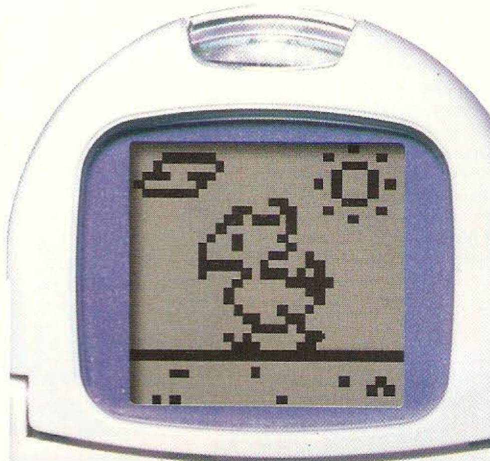


[5] ¿Es éste quizá el mejor juego de carreras para cuatro jugadores de la historia de PlayStation? [6] El zumbido se oye con una intensidad especialmente aguda. [7] La señal SDR se refiere al nombre *Project SDR*, el enigmático nombre de desarrollo de *Speed Freaks*. [8,9] Los niveles de la feria son, en este nivel, los circuitos más relevantes. Los circuitos, muy bien diseñados, se complementan con recorridos mayores y mejores a medida que avanzas.









[1] Cuando lo conectas, la imagen de la pantalla se ilumina, de manera que lo puedes leer. [2,3] ¿Lo quiere en sólido o con transparencias, señora?

PocketStation

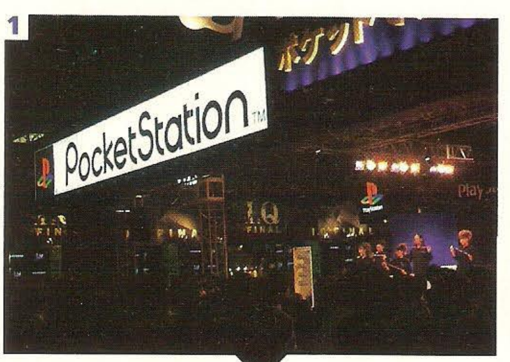
El pequeño *gadget* es una muesca más en la culata de Playstation

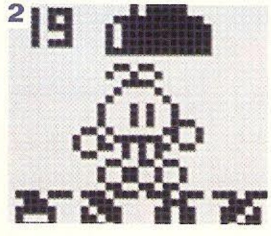


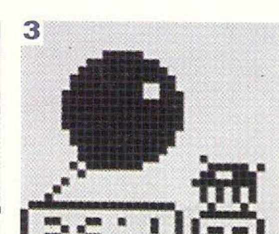
La PocketStation, que todavía resulta imposible de conseguir en Japón meses después de su debut, es un desenfrenado éxito que impulsa el enganche que tiene Sony sobre su base de usuarios, que ya ha llegado a ser masiva. Mucho más que una simple tarjeta de memoria con pantalla, es un ejemplo más de por qué PlayStation va un paso por delante de sus rivales.

Además de poseer las funciones de una tarjeta de memoria normal, un reloj digital (cronómetro, calculadora y agenda, entre otras funciones de memoria), y funcionar como un control remoto para aparatos domésticos, la función principal de la PocketStation es la de un «asistente de juegos», proporcionando al usuario la posibilidad de descargar información desde juegos y de utilizar minijuegos en la pequeña unidad, que es más o menos del mismo tamaño que una tarjeta de memoria estándar.

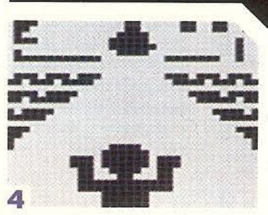
Los juegos pueden ser bien extras para un solo jugador basados en el título original de donde ha sido descargado, o bien permiten a los jugadores incrementar la fuerza y las habilidades de un personaje jugando en ella. O sea, que un combatiente descargado de *Street Fighter Alpha* puede ser entrenado en la unidad y luego descargado de vuelta en la PlayStation para jugar con él de forma mejorada. Añádele a todo esto la posibilidad de intercambiar información, o incluso competir, con los propietarios de otras PocketStations y las palabras que te vienen rápidamente a la cabeza son «seguro», «dispara» y «acierta».



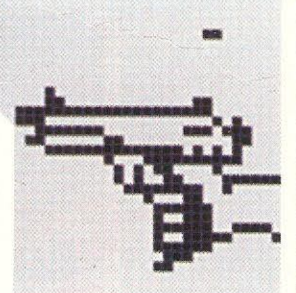


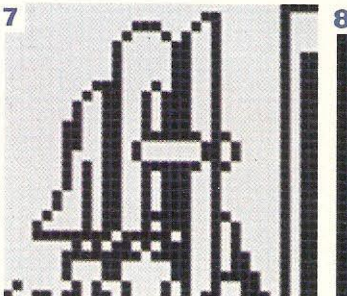


[1] Desde su gran lanzamiento, hacerse con una PocketStation se ha convertido en algo virtualmente imposible. Estos asistentes personales electrónicos se venden nada más llegar a los estantes de las tiendas. [2-8] Aunque la pantalla de 32x32 pixeles no va a crear ningún estándar gráfico, el prestigio añadido y el factor de diversión introducido por PocketStation hacen de él un aparato que debes tener. Unas capturas de *Pocket MuuMuu* -que se vende sólo en Japón- y *Ridge Racer Type 4*.

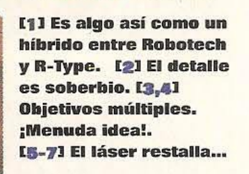












[1] Es algo así como un híbrido entre Robotech y R-Type. [2] El detalle es soberbio. [3,4] Objetivos múltiples. ¡Menuda idea!. [5-7] El láser restalla...

Omega Boost

Combate espacial con robots gigantes, hecho por los creadores de *GT*.



Info:
Lanzamiento
JUL
De: Sony
Precio: 8.490 ptas.

Si toda la industria japonesa de los *comics* se sostiene por una interminable serie de historias de robots gigantes batallando unos contra otros en pos de la supremacía de los mecanoides, ¿por qué no hacer un juego de todo ello? Hazte con un equipo de desarrollo inigualable con el *pedigree* necesario para convertirlo en algo especial y podrías conseguir un gran éxito.El próximo proyecto de Polyphony Digital –junto con otro titulillo llamado *Gran Turismo 2*—es *Omega Boost*, un *megablast*, de nueve niveles, que ofrece diversas máquinas enormes, estilo Robotech, luchando entre ellas, en algún lugar situado más allá del sistema solar francamente asombroso. Las primeras capturas de pantalla son extraordinarias, como se puede esperar de Polyphony, y *Omega Boost* también incorpora un sistema de repetición, así como otras muchas virguerías visuales asociadas con *Gran Turismo*: efectos de iluminación extraordinarios, vehículos con detalles muy cuidados, etc.También incluirá un sistema de apuntar simultáneamente a múltiples enemigos que permitirá a los jugadores destruir múltiples carros blindados con un sólo disparo. Tan sólo esto ya es suficiente como para recomendarlo, ¿verdad?.





[1 - 4] Original y un gozo de contemplar. Una combinación fantástica, que podría dar lugar a un despegue triunfal.

[1] Estará repleto de subjuegos y mini-misiones. [2,3] Perseguir un grupo de primates superinteligentes a través de la historia es una mala faena, pero alguien tenía que hacerla. [4,5] ¿Un rival de Bandicoot?. Quizás. Las comparaciones son inevitables. [6] Parece un poco Nintendo, pero eso tampoco es malo. Un buen trabajo a veces funciona.













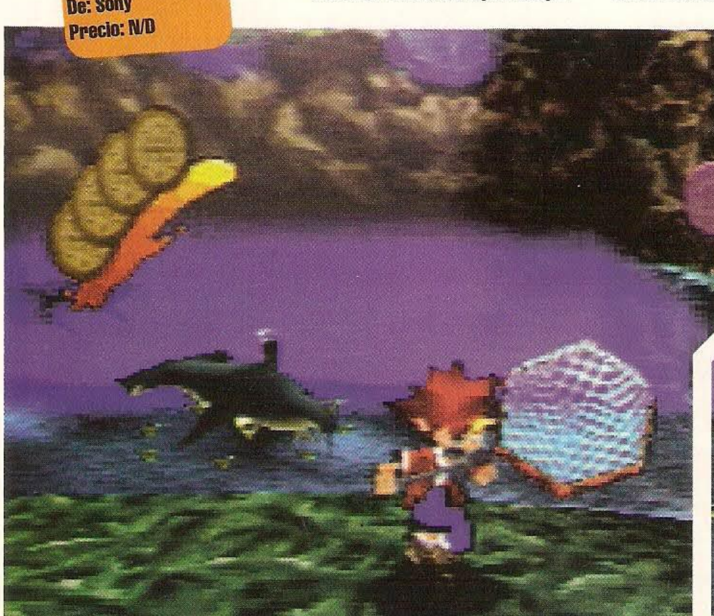
Ape Escape

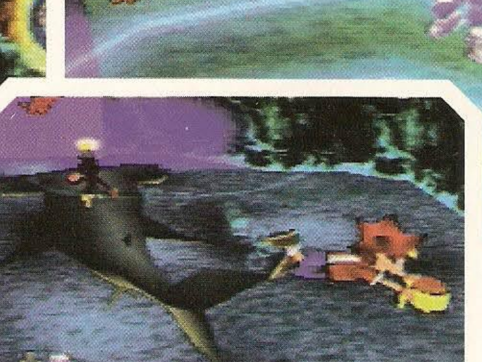
Divertimento 3D a base de monos, estilo dibujos animados, con un algo que le hace distinguirse. Tan sólo será analógico



Tenía que llegar. Con Sony retirando gradualmente el controlador digital original e introduciendo una línea nueva de elegantes Dual Shocks, no es ninguna sorpresa constatar que el primer juego sólo analógico de PlayStation está en camino. La idea que se esconde detrás de *Ape Escape* es bastante simple – una manada de monos que tienen una inteligencia muy desarrollada es enviada a la lejanía de los tiempos por un diabólico intento criminal de alterar el curso de la historia.

Tu tarea consistirá en capturar todos los primates y mantener el futuro libre de todo mal. Es enorme, astuto y las comparaciones con *Crash Bandicoot* y los *platformers* de dibujos animados de Nintendo, resultan inevitables (ya estamos como siempre, pero la multitud de subjuegos y trucos de esta alocada aventura simiesca deben permitirle diferenciarse de todas las demás). Añádele compatibilidad con la PocketStation y algún tipo de interacción ingeniosa del controlador como la que se produce en *Metal Gear Solid* y –dejando aparte las similitudes con *Donkey Kong*– dispones de un genuino título de PlayStation de la próxima generación para saborear.





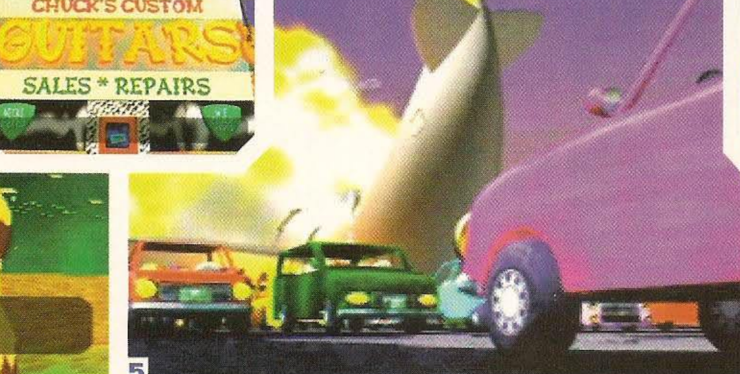
[1] Los escenarios subacuáticos constituyen una minoría de los muchos existentes. [2] Debería de haber una gran cantidad de incentivos y de armas que recoger. [3] Los simios han escapado.













[1] Aquí tenemos de nuevo a Chop Chop Master Onion. **[2]** El piloto TE necesita. **[3]** El coloso ruidoso. **[4]** Paul Chuck, castor. **[5]** El prensado de coches. **[6,7]** Aquí haz trizas tu guitarra nueva.

Um Jammer Lammy

En conjunto, «PaRappa 2» es una aventura musical completamente distinta.



Con la aparición inminente de *Um Jammer Lammy*, los animales (y vegetales) musicales, bidimensionales, vuelven a estar de moda. Cortado según el patrón del desgraciadamente ignorado *PaRappa The Rapper*, constituye más la continuación de un tema que una secuencia, ya que del primer juego tan han sobrevivido el estilo visual y su espíritu.

Reemplazando a PaRappa encontramos a Lammy, la guitarra solista del grupo Milk Can, que una mañana se despierta muy tarde, tan sólo quince minutos antes de empezar el concierto. Yendo a toda prisa hacia el estudio, se encuentra –y, subsiguientemente, hace rap– con una gran diversidad de individuos bastante peculiares, desde la típica oruga enfermera que vomita gelatina hasta un castor que lleva una sierra mecánica.

¿Suena a cosa de locos? Lo es. Pero teniendo en cuenta que el original estaba igualmente lleno de referencias tales como «recién caído del árbol» y, también, de «innovador y adictivo», el tener que improvisar un poco de rap para lograr el camino hacia la victoria podría constituir una de las experiencias de juego más agradables del año.. Especialmente si ofrece un modo de juego con dos jugadores y un juego *PaRappa* escondido, monojugador, completamente nuevo.

Uno de los juegos clásicos de PlayStation, hoy en día poco habituales, que puede tener una continuación digna de tenerse en cuenta. Esperemos que encuentre la audiencia que no tuvo el primer juego.





[1-4] Aquí se repite el estilo único y brillante introducido primero por *PaRappa The Rapper*. Pero éste suena mejor.


宿



PRÓXIMAMENTE: PLATAFORMA 2

«Queremos implicarnos en una nueva forma de entretenimiento.»
Ken Kutaragi, SCE

«Puedo decir con toda confianza que se trata de un día histórico. La nueva generación de PlayStation se convertirá en uno de los pilares fundamentales del negocio electrónico para Sony»
Nobuyuki Idei, Sony Corp

«Alucinante. Es alucinante. Todo lo que esperaba, y va a llegar antes de lo que creía.»
Jez San, Argonaut

«Estoy muy impresionado. Todo lo que aparece en el juego puede comportarse de manera realista, incluso si no forma parte del juego real. Creo que esta máquina puede efectuar un salto tan amplio que parecerá que exista una distinción entre los viejos juegos en 3-D y estos nuevos juegos tridimensionales; será muy clara cuando juegues con ellos.»
Richard Darling, Codemasters

«En pocas palabras, el soberbio diseño de PlayStation 2 hará que todos nos volvamos mucho más ambiciosos. O muramos en el intento.»
Peter Molyneux, Bullfrog

Aparecieron opiniones de este tipo cuando Sony anunció la sucesora de la PlayStation el 2 de marzo. Las dos primeras citas son de representantes de Sony y no resultan en absoluto sorprendentes. Ya hemos pasado por esto. Todo anuncio de lanzamiento llega acompañado de retórica optimista y declaraciones grandilocuentes. La palabrería sobre revoluciones y los espectaculares avances es común en casos como éste. Sin embargo, son las respuestas de los fabricantes las que resultan particularmente enérgicas. En general, los comentarios positivos vienen acompañados de un juicio de reserva hasta que el equipo en desarrollo sea accesible para todos y puedan ver de lo que es capaz la máquina.

Pero esta vez existen varias disimilitudes fundamentales. A diferencia de anteriores avances en los juegos, en esta ocasión la tecnología está aquí y es tan poderosa como para ejecutar bien su cometido. El DVD proporcionará un almacenamiento masivo, y reducirá de manera significativa los tiempos de carga; incluso puede que los elimine del todo. La tecnología de «Emotion Engine» de Sony, que proporciona la asombrosa capacidad de procesamiento de la máquina, es lo bastante robusta como para ofrecer los mejores gráficos que puede manejar la tecnología actual de televisión. Su capacidad para tratar modelos físicos realistas significa que los fabricantes ya no tendrán que esforzarse para hacer creer al jugador que ve algo que en realidad no está ahí. En el pasado, siempre se ha visto como PC y consolas competían entre sí; hoy en día, los PC provistos de tarjetas aceleradoras gráficas rinden mucho mejor que la PlayStation. Esto va a cambiar. PlayStation hará que incluso la tecnología actual de PC parezca renqueante. El hecho más importante consistió en que en lugar de presentar vídeos de lo que *puede* ser capaz la nueva PlayStation, las pruebas estaban allí mismo, en pantalla, con segmentos jugables, cambios en tiempo real para efectos físicos y modificaciones del ángulo de cámara sin ningún problema. Hay pocas dudas de que el futuro es de Sony.

Mejoras para los juegos existentes

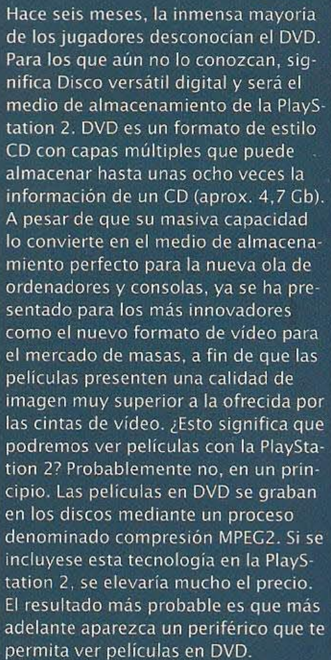
La compatibilidad con el sistema anterior aporta un beneficio añadido. Cuando se anunció la PlayStation 2, se comentó con insistencia que los juegos de PlayStation podrían actualizarse de manera automática cuando se jugasen en la nueva máquina. Al igual que pueden limarse los bordes con aristas y obtenerse una mayor resolución cuando se utiliza una tarjeta gráfica más poderosa en el caso de los juegos para PC, PlayStation 2 también contempla los juegos para PlayStation y alisa sus arrugas. Sin embargo, poco después del momento inicial, se negó este rumor. Un resultado más probable consiste en que los fabricantes, en un futuro próximo, creen juegos para PlayStation que sean «compatibles con PSX2», por decirlo así. Se incluirá un código que capacitará a un juego de PlayStation para aprovechar el hardware de PSX2, y, además, está claro que los períodos de carga también se reducirán en gran medida gracias a la velocidad de la unidad DVD.


1


2



DVD



Hace seis meses, la inmensa mayoría de los jugadores desconocían el DVD. Para los que aún no lo conozcan, significa Disco versátil digital y será el medio de almacenamiento de la PlayStation 2. DVD es un formato de estilo CD con capas múltiples que puede almacenar hasta unas ocho veces la información de un CD (aprox. 4,7 Gb). A pesar de que su masiva capacidad lo convierte en el medio de almacenamiento perfecto para la nueva ola de ordenadores y consolas, ya se ha presentado para los más innovadores como el nuevo formato de vídeo para el mercado de masas, a fin de que las películas presenten una calidad de imagen muy superior a la ofrecida por las cintas de vídeo. ¿Esto significa que podremos ver películas con la PlayStation 2? Probablemente no, en un principio. Las películas en DVD se graban en los discos mediante un proceso denominado compresión MPEG2. Si se incluyese esta tecnología en la PlayStation 2, se elevaría mucho el precio. El resultado más probable es que más adelante aparezca un periférico que te permita ver películas en DVD.


4


5


6

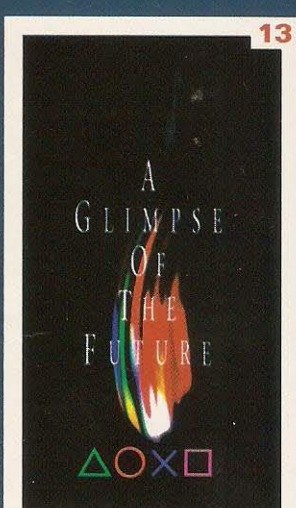

3

[1-3] Square también mostró lo que podría ser una lucha multijugador. [4-6] Los peces gordos disfrutaron al ser el centro de atención. [7-9] ¡Cada pelo individual está modelado y se mueve según las leyes físicas! [10-12] Todo en tiempo real. [13] Pues eso.


7


8


9



13


10


11


12

Compatibilidad con el sistema anterior

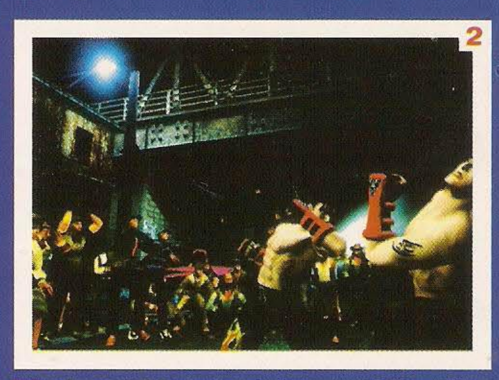
Cuando se comunicó la aparición de PlayStation 2, el anuncio de que sería compatible con PlayStation (todos los juegos existentes funcionarán en la nueva máquina) se recibió con entusiasmo. Los cínicos podrían decir que este punto no tiene importancia. Al fin y al cabo, ¿por qué querría alguien jugar con los viejos juegos de 32 bits en una máquina de 128 bits? Pero existen beneficios reales. Aunque aparezca una nueva máquina, con sólo un puñado de juegos, los jugadores todavía podrán utilizar sus juegos preferidos hasta que aparezcan nuevas versiones en PSX2. Desde el principio, posees una biblioteca con centenares de juegos cuando normalmente, cuando se lanza una nueva máquina, el software escasea. Además, también aumenta la lealtad a la marca cuando los propietarios (y lo que es más importante, los padres de los jugadores más jóvenes) se dan cuenta de que no tendrán que vender todos los juegos y empezar de cero cuando aparezca la nueva máquina. Una vez más, Sony rompe moldes al ser el primer fabricante de consolas que crea máquinas compatibles con el sistema anterior.





Para ponerlo en perspectiva, su capacidad de procesar datos está a la par de los SUPERORDENADORES utilizados en simulaciones científicas





[1] Este esqueleto de dragón francamente terrorífico (y terroríficamente complejo) está acompañado de efectos lumínicos en tiempo real, como no se han visto nunca antes. [2] Namco preparó a toda prisa esta demo de *Tekken*, que era totalmente jugable. El aspecto más impresionante era la multitud de espectadores, muy animada. Ninguna otra máquina puede hacer esto. [3] El hermoso y brillante plumaje de Sony. [4] Ella una vez más.

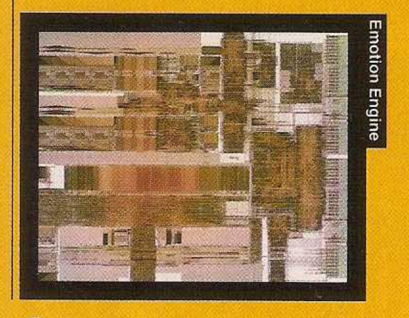




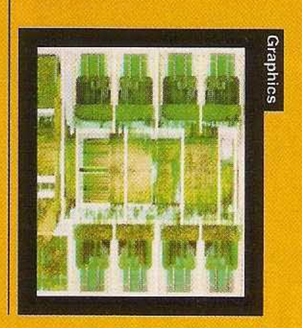
Especificaciones técnicas

Concentra tu energía. A continuación viene la agotadora palabrería que hemos llegado a conocer y odiar, denominada Especificaciones técnicas. No obstante, si sabes algo sobre el interior de los ordenadores, merece la pena echarle un vistazo, probablemente.

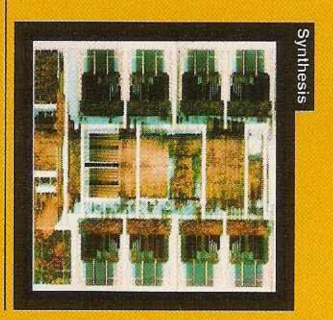
CPU:	«Emotion Engine» de 128 bits
Frecuencia del reloj del sistema:	300MHz
Memoria de caché	Instrucciones 16KB, Datos 8+16KB
Memoria principal	Direct Rambus 32Mb
Ancho de banda de bus de memoria	3,2Gb por segundo
Coprocesador	Unidad de coma flotante (FPU)
	Acumulador de múltiple coma flotante x1
	Divisor de coma flotante x1
Unidades de vector	VU0 y VU1
	Acumulador de múltiple coma flotante x9
	Divisor de coma flotante x3
Rendimiento de coma flotante	6,2GFLOPS



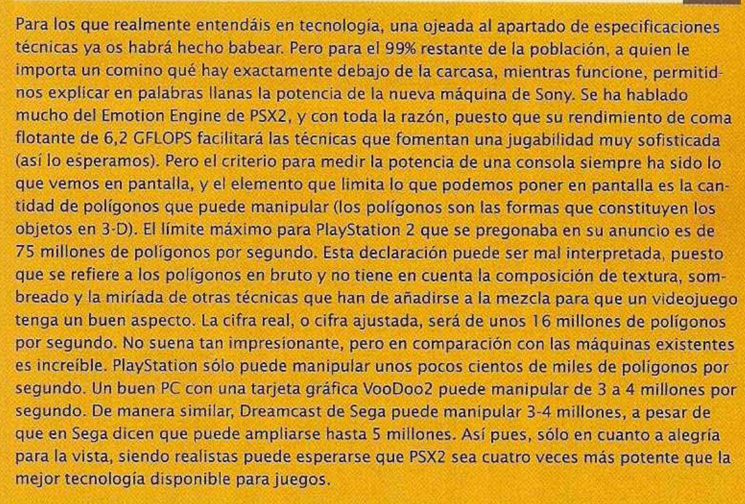
Transformación geométrica en 3-D66 millones de polígonos por segundo	
Descodificador de imagen comprimida	MPEG2
Gráficos	Sintetizador de gráficos
Frecuencia del reloj	150MHz
Ancho de banda de bus DRAM	48GB por segundo
Ancho de banda de bus DRAM	2560 bits
Configuración de pixel	RGB, Alpha, Z Buffer
Velocidad máxima de polígonos 75 millones de polígonos por segundo	



Sonido	SPU2+CPU
Número de voces	ADPCM: 48 canales plus definible
Frecuencia de muestreo	44,1KHz o 48KHz
IOP	Procesador entrada/salida
Núcleo CPU	CPU (actual) PlayStation
Frecuencia del reloj	33,8MHz o 37,5MHz
Sub bus	32 bits
Tipos de interfaz	IEEE1394, Bus en serie universal
Comunicación	vía tarjeta de PC (PCMCIA)
Lector de disco	CD ROM y DVD ROM



Siendo realistas, puede esperarse que PSX2 sea CUATRO VECES MÁS POTENTE que la mejor tecnología para juegos de la que se dispone en la actualidad



¿Cómo de potente?

Para los que realmente entendáis en tecnología, una ojeada al apartado de especificaciones técnicas ya os habrá hecho babear. Pero para el 99% restante de la población, a quien le importa un comino qué hay exactamente debajo de la carcasa, mientras funcione, permitidnos explicar en palabras llanas la potencia de la nueva máquina de Sony. Se ha hablado mucho del Emotion Engine de PSX2, y con toda la razón, puesto que su rendimiento de coma flotante de 6,2 GFLOPS facilitará las técnicas que fomentan una jugabilidad muy sofisticada (así lo esperamos). Pero el criterio para medir la potencia de una consola siempre ha sido lo que vemos en pantalla, y el elemento que limita lo que podemos poner en pantalla es la cantidad de polígonos que puede manipular (los polígonos son las formas que constituyen los objetos en 3-D). El límite máximo para PlayStation 2 que se pregonaba en su anuncio es de 75 millones de polígonos por segundo. Esta declaración puede ser mal interpretada, puesto que se refiere a los polígonos en bruto y no tiene en cuenta la composición de textura, sombreado y la miríada de otras técnicas que han de añadirse a la mezcla para que un videojuego tenga un buen aspecto. La cifra real, o cifra ajustada, será de unos 16 millones de polígonos por segundo. No suena tan impresionante, pero en comparación con las máquinas existentes es increíble. PlayStation sólo puede manipular unos pocos cientos de miles de polígonos por segundo. Un buen PC con una tarjeta gráfica VooDoo2 puede manipular de 3 a 4 millones por segundo. De manera similar, Dreamcast de Sega puede manipular 3-4 millones, a pesar de que en Sega dicen que puede ampliarse hasta 5 millones. Así pues, sólo en cuanto a alegría para la vista, siendo realistas puede esperarse que PSX2 sea cuatro veces más potente que la mejor tecnología disponible para juegos.

El cerebro del equipo

Entre la charla sobre anchos de banda, GFLOPS, Divisores de coma flotante, Buffers Z y memoria Direct Rambus (¡qué dolor de cabeza!) sería fácil perder de vista lo que importa. Es decir, al usar dos bases principales de potencia (el Emotion Engine y el Sintetizador de gráficos) PlayStation 2 puede ofrecer una experiencia en juegos muy distinta de todo lo que hayas visto antes.

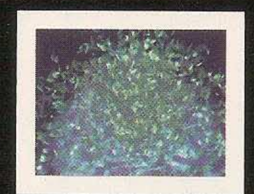
Su cerebro, el Emotion Engine, puede ejecutar un número enorme de cálculos por segundo. Para que te hagas una idea, su capacidad de procesar datos se parece más a los superordenadores, utilizados en simulaciones científicas, que a las plataformas existentes de juegos o incluso que a las estaciones de trabajo de gráficos. El resultado, según Sony, serán juegos de un realismo sin competencia. La capacidad gráfica de la máquina fomentará la creación de entornos realistas, pero es en los atributos físicos del mundo de los juegos donde la diferencia real se hará patente. En lugar de hacer trampas e intentar emular el mundo real, los fabricantes podrán utilizar modelos físicos de los objetos y sustancias para potenciar sus juegos. De este modo, el agua se moverá y actuará de manera exacta, reflejará el escenario y distorsionará la luz como sucede en la realidad. La gravedad, fricción y masa pueden trasladarse al juego. El metal, la madera y el vidrio se comportarán como es de esperar. Las ropas y el pelo pueden moverse de manera realista y recibir el efecto de una brisa simulada. Por consiguiente, mientras que ahora Lara sólo puede entrar en una húmeda tumba en una escena penosa, en el futuro la misma escena será interactiva y el jugador podrá calcular el movimiento de las corrientes y realizar un último intento desesperado de maniobrar para salvarse. Éste es el potencial. Se terminaron las escenas. Los mundos de los juegos parecerán más reales.

Estas demos

Sony Computer Entertainment

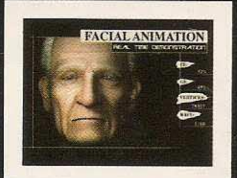


Al concentrarse en demos que expusieran de manera visual la potencia de procesamiento primario de la nueva máquina, Sony pudo inspirar a los fabricantes, así como a los hambrientos lectores de las revistas de juegos. Masas de plumas volando, hechas de millones y millones de polígonos calculados con independencia unos de otros, formas geométricas que cambian y se mueven con rapidez y uniformidad, profundidad de los efectos de campo que hacía borroso el fondo y mostraba con perfección los objetos en primer plano, figuras metálicas con superficies reflectantes... todo esto apoya a las declaraciones de Sony en el sentido que esta máquina va a cambiar nuestras expectativas sobre lo que ha de ser la tecnología de videojuegos.



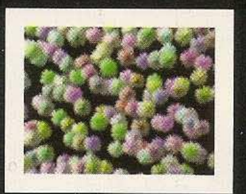


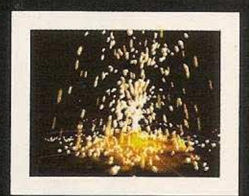












Gran Turismo – Polyphony Digital

En sólo dos semanas, los fabricantes *GT* de Polyphony produjeron la visión más acertada de lo que puede conseguir la máquina nueva en la práctica. Los coches resultaban impresionantes mientras circulaban con chirridos de frenos por la pista en una escena que recordaba a la secuencia previa de *GT*. Pero sólo fue cuando una de las personas presentes tomó un pad y pasó a conducir en tiempo real por la pista que el público se dio cuenta de lo que estaban viendo. Unos gráficos tan impresionantes como el metraje previamente expuesto eran controlables y se creaban en el mismo momento.



Reiko Nagase – Namco

Reiko, la chica de Namco que hemos visto hace poco adornando la secuencia de introducción de *Ridge Racer Type 4*. Aunque esta demo no era controlable en modo alguno, como todas las demás, se *estaba* creando en ese preciso instante, en tiempo real. La chica,iluminada por una luz agradable en la que no se distinguía ninguno de los polígonos, caminó de manera realista por la pasarela, y la ropa seguía un movimiento acorde. La cámara pasó a un primer plano de la cabeza y mientras lanzaba un beso y echaba la cabeza hacia atrás, el pelo fluía con toda naturalidad alrededor de su rostro. Alucinante.









From Software

¿Quiénes son los de From Software? Ni lo sabemos ni nos importa. Lo que sabemos y SÍ nos importa es la impresionante secuencia que han producido. Aquí no se trataba de conseguir realismo, sino una indicación de los efectos visuales que puede lograrse con PlayStation 2. La escena consistía en un camposanto con lápidas y una vistosa iglesia. Centenares de esqueletos surgieron del suelo y los siguió un esqueleto de dragón que se desplazaba de manera amenazadora. Aunque no tuviera nada más, PlayStation 2 puede manipular una cantidad fenomenal de polígonos en pantalla.



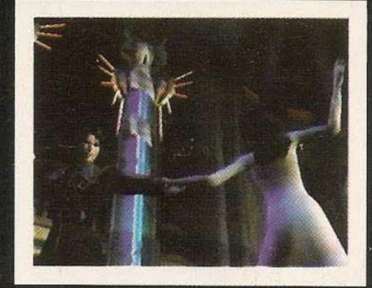
Final Fantasy – Square

La demo de Square no consistía en nada tan pasmoso. Un personaje masculino y otro femenino, en una película libre de imperfecciones, bailaban en una sala increíble mientras la cámara se precipitaba sobre ellos de manera suave y espectacular. Una vez más, la ropa se movía con realismo, se modificaba su expresión facial y el pelo reaccionaba según sus movimientos con un realismo desconcertante. La guinda del pastel fue la capacidad del expositor para manipular la cámara mientras la escena se desplegaba delante de la multitud asombrada.









NÚMERO 30 YA A LA VENTA



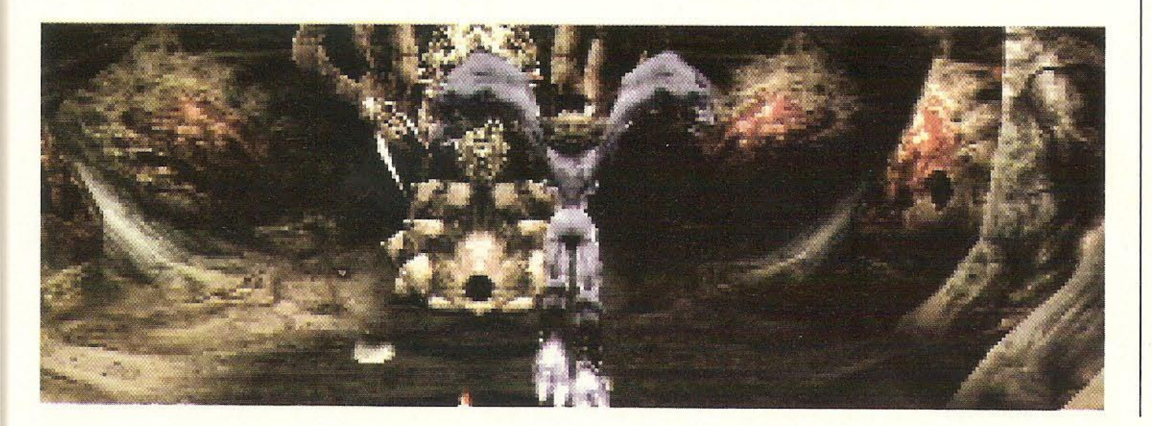
EN EL CD:

RIDGE RACER TYPE 4, GEX 3D: DEEP COVER GECKO, R-TYPE DELTA, ACTUA ICE HOCKEY, T'AI FU Y MÁS...

Playtest

Para el **placer de comprar** no encontrarás una guía mejor. Si es que sientes **placer al comprar**, claro.





Revisamos:

★★★★★ ¡Todavía estás leyendo? ¡Cómpratela!

★★★★☆ Bueno, bueno, bueno.

★★★☆☆ Hummm, bien.

★★☆☆☆ Psé.

★☆☆☆☆ ¡Huye!.

Se trata de nuestro sistema de clasificación. Es básico. Es simple. Estamos para ayudarte a comprar buenos juegos, ¿o no era eso?
Cinco estrellas, cómpratelo en cuanto puedas.
Una estrella, ni se te ocurra tirar el dinero.
Si se encuentra entre estas dos posiciones, lee atentamente el análisis y comprueba si es de tu gusto.



Selección

Rollcage

Sube al bólido, estruja el acelerador y prepárate para la carrera de tu vida. Por fin llega el juego sobre ruedas sin limitaciones que tanto tiempo llevabas esperando. ¿Te recuerda quizá a *Wipeout*?

Olvida de momento el realismo de *Gran Turismo* y zambúllete en uno de los mejores juegos de carreras futuristas para PlayStation que se han visto jamás. Su modo para dos jugadores, de eso podéis estar seguros, es de lo mejorcito desde *Mario Kart 64*. ¿Qué más se puede pedir?

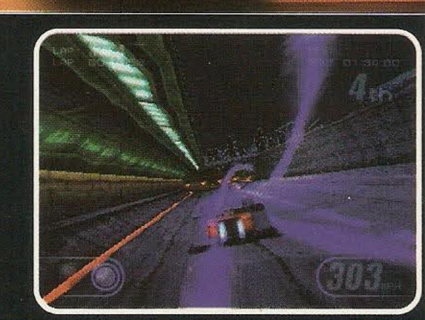


En el CD



La nueva bomba de Psygnosis ya está aquí: un juego de carreras futuristas estilo *Wipeout* basado más en la supervivencia que en la habilidad al volante. ¿La fórmula del éxito? Bueno, puede. Y puede que no.

En *Rollcage* conduces coches futuristas armados hasta los dientes –o los tacos, mejor dicho– cuyas ruedas son más altas que el chasis. De esta forma, puedes conducir tanto si tu coche está boca arriba como si está boca abajo. Si vuelcas, la cámara rota de inmediato 180º y todo vuelve a la normalidad. Es imposible quedarse parado a causa de un accidente. El sistema de armas y turbos es casi idéntico al de *Wipeout*: tienes que recoger iconos a lo largo del circuito para poder disparar las variopintas herramientas de destrucción que equipan tu máquina y, al mismo tiempo, intentar pasar por todas las flechas azules que veas en el suelo para ganar velocidad. Las armas e ítems que recoges van a parar a tus dos «cargadores». Uno se dispara con L1 y el otro con R1. Así, si tienes un escudo en un cargador y un misil en el otro, puedes reservar el primero para cuando las cosas se pongan feas y disparar el segundo al próximo malo que aparezca. Las posibilidades y estrategias son muchas más de las que cabría imaginar en un principio. Hay varias armas que tienen más de una utilidad, como los misiles convencionales: cuando tienes



EDITOR **Psygnosis**
DÉNERO **Carreras futuristas**
PRECIO **7.990 pesetas**

uno, aparece un HUD -una especie de punto de mira- sobre cada malo o edificio. Si decides disparar a uno de los adversarios que van delante de ti, éste perderá el control durante unos segundos y podrás adelantarle: pero si, en cambio, decides disparar a un edificio, el bloque entero se desmoronará sobre la pista y se convertirá en cascotes enormes, en obstáculos para todos los coches que te siguen. Puedes reservar estos misiles para demoler construcciones y utilizar el resto de las armas para los ataques directos. En ese caso, recuerda dónde has derruido un edificio y prepárate para esquivar los escombros que tú mismo has causado cuando pases por allí en la siguiente





'En Rollcage conduces coches futuristas armados hasta los dientes -o los tacos, mejor dicho-'

Wipeout

Wipeout sobre ruedas. Es la manera más sencilla de describir los encantos de *Rollcage*. Pero a conclusión tan evidente no llegarás tan sólo por saber que ambos juegos proceden de la misma compañía y se ambientan en los circuitos de carreras del futuro
Lo primero que llamará tu atención de *Rollcage* son los logos, menús y la presentación en general. Es muy *Wipeoutera*, si se nos permite el neologismo, y eso incluso antes de empezar la carrera. Cuando por fin el semáforo se pone verde, frente a ti tienes el paraíso de las barras reforzadoras azules repartidas por todo el circuito. Al igual que en *Wipeout 2097*, pasar por encima de todas ellas es esencial si quieres estar entre los mejores tiempos por vuelta.
De momento, sensación *Wipeout* por un tubo. Y eso sin mencionar lo increíblemente parecida que es la banda sonora, compuesta de los inevitables ritmos a base de bajo y batería. Puede que las melodías no sean las mismas, pero no cabe duda de que, a primera vista, parece como si uno se econtrara a los mandos de *Wipeout 2.5*. Esa sensación perdurará durante unas tres vueltas. De verdad, en el fondo, resulta mucho más divertido conducir estos coches que las cápsulas futuristas, ya que puedes lanzarlos de aquí para allá, los circuitos son bastante más realistas y –aquí está el meollo de la cuestión–, cuenta con un excelente modo para dos jugadores a pantalla partida. *Wipeout 3*, ya puedes venir sin miedo.







¿Te suena? Cuando pases por primera vez sobre las barras de velocidad azules de Rollcage, puede que te invada la sensación de que ya has estado antes aquí.

Deathmatch

Sí, sabemos que no es como en *GoldenEye*, el juego para N64, pero poco le falta. Además, los cuatro circuitos *deathmatch* con que te premian por tu pericia continuada al volante, son la recompensa perfecta a toda una tarde de locas carreras a dos bandas. Siéntate, relájate y dedícate a quemar rueda una y otra vez para vencer a tu colega hasta que os corcoma el aburrimiento. Siempre se mantiene un total de carrera para evitar disputas, y de ti depende que encuentres los reforzadores y provoques el mayor de los caos.
Por desgracia, puede que el mayor problema de *Rollcage* se encuentre precisamente en estos circuitos. Por alguna extraña razón que sólo deben conocer los programadores, los dos únicos reforzadores que puedes recoger son los misiles (que no siempre aciertan al coche rival), y los aceleradores. El manejo de los misiles es muy complicado, y los reforzadores de velocidad demasiado inútiles. Lo único que consiguen es propulsarte hacia el mar mientras tu rival gana un punto. Estupendo.
Con un buen arsenal de armas podríamos estar ante un fantástico subjuego. Sin embargo, lo más seguro es que des un par de vueltas, te aburras y vuelvas a las carreras de verdad.

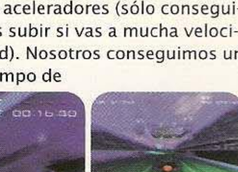




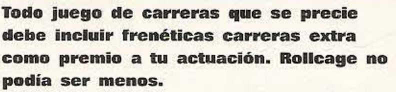
Deathmatch: una idea fantástica que no acaba de funcionar.

Carreras extra

Si lo ganas casi todo podrás acceder a dos carreras más. No podrían ser más diferentes entre sí: una es la más corta y la otra, con toda probabilidad, la más larga, ya que necesitas más de un minuto por vuelta. Primero tenemos la Superbowl, un circuito a 10 segundos la vuelta que demuestra lo divertido que puede ser *Rollcage*. Imagina un circuito del tipo NASCAR pero con los muros inclinados de modo que puedes colocarte a 90º del suelo. Y aquí viene lo mejor de *Rollcage*: en lo alto hay una cornisa, y si consigues subirte podrás ¡correr hacia abajo! Deberías lograrlo, ya que puedes pasar sobre un montón de aceleradores (sólo conseguirás subir si vas a mucha velocidad). Nosotros conseguimos un tiempo de 9:26, aunque todavía no sabemos cómo lo hicimos.
Skin Pan es un entorno similar aunque mucho más enrevesado, con un foso escondido del que nunca te acuerdas y gracias al cual acabarás abriendo surcos con la cabeza en la pared cada vez que intentes enmendar tu error. Pero hay algunos detalles, como el tren que parece abalanzarse sobre ti, y algunos tramos de iluminación purpúrea en el túnel, que lo convierten en uno de nuestros favoritos.





Todo juego de carreras que se precie debe incluir frenéticas carreras extra como premio a tu actuación. Rollcage no podía ser menos.

'Las posibilidades y estrategias son muchas más de las que cabría imaginar en un principio.'

vuelta...
Está claro que las armas son el principal atractivo de *Rollcage*. Psygnosis las ha utilizado para desplegar un sinfín de efectos gráficos increíbles: *morphings* y efectos ópticos que parecían imposibles en una consola de 32 bits, efectos de luz devastadores, estelas de humo, explosiones kilométricas, una velocidad alucinante... Cada arma da lugar a un nuevo despliegue visual de luz y color. Los misiles triples trazan una espiral delante de ti, dejando tres estelas de humo azulado en el aire; el agujero temporal es parecido, pero su estela deforma los gráficos laterales y la explosión que causa al alcanzar al enemigo te deja ciego durante un par de segundos: el reloj distorsiona el tiempo y el espacio, haciendo que amanezca y anochezca varias veces en pocos segundos, estirando y contrayendo el campo de visión de tus enemigos; al accionar un turbo, el efecto de ojo de pez aumenta de repente y se contrae, catapultándote hacia el final del tramo que tienes delante a una velocidad que no puede ser buena para la salud... El escudo protector sí es igual al de *Wipeout*: una esfera traslúcida de color azul que se tiñe de rojo cada vez que chocas con algo o recibes un impacto.
El sistema de control es simple pero eficaz: acelerador, freno y los dos disparos. Nada de frenos





Harpoon

Oh, los verdes prados de... las rutas del futuro. Los circuitos Harpoon son una combinación explosiva de colinas, playas y valles, y conforman el entramado de carreras más completo y rápido de todo el juego. Vamos, que no son lo más adecuadas para dedicarse a hacer turismo.
Hablaremos de los atajos de *Rollcage* en otro apartado, pero baste decir que la clave del éxito en los circuitos Harpoon radica, en primer lugar, en dar con los atajos, y en segundo lugar en averiguar cómo utilizarlos para arañar segundos a tus tiempos.
Otro factor que resulta vital es aprender a volar (sí, has leído bien). El circuito Daytona cuenta con el salto más grande que se ha visto jamás en un juego de carreras; si lo encaras bien, saldrás despedido por el aire a más de 800 km/h y volarás durante cuatro o cinco segundos. Pero debes iniciar bien el lanzamiento. Si tienes aceleradores, utilízalos justo antes de la última barra de velocidad, pero sólo si vas en línea recta. El salto no permite el más mínimo desvío en la subida; si te lo montas mal, te pasarás el resto de tu vida girando en el aire como una peonza.
Y por último, debes aterrizar bien. para lo que necesitarás suerte. Te aconsejamos, como siempre en este juego, que te sientes...¡y reces!







Circuitos extra, deathmatch... llega la hora de ¡CORRER! Y los circuitos cortos de Harpoon son ideales.







[1] ¿Qué pasa aquí? En el modo para dos jugadores, las carnicerías están permitidas. [2] ¿146km/h? Vaya tortuga. [3] De vuelta al deathmatch para acabar con tus frustraciones.

Neoto

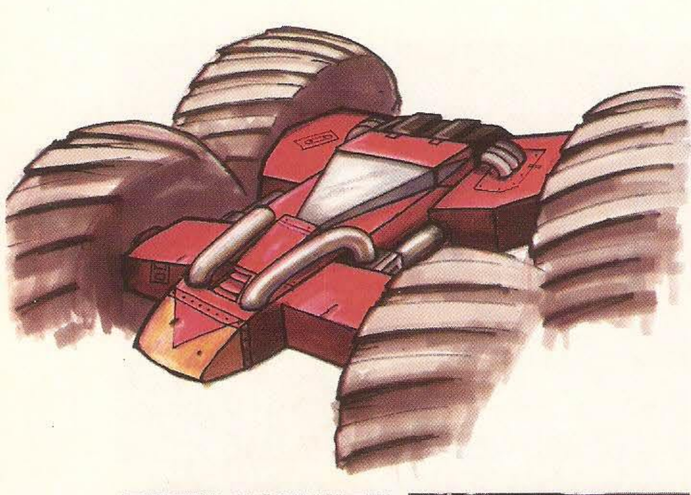
El más industrial de los cuatro mundos y sede de algunas de las mejores carreras por ciudades futuristas desde, por supuesto, *Wipeout 2097*. De paso, diremos también que es la sede de algunos de los circuitos más endiablados de *Rollcage*, sobre todo uno que proporciona a los detractores de *Rollcage* un montón de argumentos en su contra.
Es triste admitirlo, pero seguro que habrá gente a la que no le guste este estupendo juego de carreras. Aludirán a la pobre señalización de algunos circuitos, o argumentarán que la velocidad endiablada es más un incordio que una ayuda en muchas ocasiones. Qué se le va a hacer, seguro que se trata de carrozones aburridos que se agobian a las primeras de cambio, pero de todo debe haber en la viña del señor, y hemos de aprender a convivir todos en paz y concordia.
A pesar de todo, cuando consigues pillarle el truquillo, se trata sin duda de uno de los mejores circuitos. Intentamos correr en el modo para dos jugadores miles de veces antes de rendirnos y volverlo a intentar a 20 por hora para descubrir todos sus entresijos. En resumidas cuentas, se trata de subir por una recta, efectuar un giro de 180º y después volver a bajar. Pero nadie te pone sobre aviso, y al final uno acaba por fruncir el entrecejo y dedicarse a cosas menos estresantes, como una sesión doble de Médico de Familia. El segundo corredor queda la mar de frustrado y, a no ser que se tome la molestia de pasearse a 20 para pillar el truco, corre el peligro de acabar cambiando de disco para relajarse con los soporíferos regates de, pongamos por caso, *ISS Pro 98*. Algo que, a fin de cuentas, no es lo que uno desearía después de apoquinar la pasta por *Rollcage*, ¿no? No obstante, seguimos insistiendo; cuando la conoces a fondo, es una gran carrera.

¿Ves la columna que hay en mitad del circuito? Pues haz un cambio de sentido a su alrededor y ya lo tienes. Sencillo.

laterales, ni de freno de mano, ni de inclinación del morro... El resultado es un juego de carreras fácil de manejar, con mucha acción, en el que tienes que prestar más atención a lo que ves que al mando. En ese sentido recuerda mucho a *Destruction Derby 2*. Sólo tienes que mantener pulsado el acelerador, frenar un poco en las curvas en horquilla y, en los saltos, soltar el acelerador hasta estar de nuevo en el suelo para no perder el control. Y ya está, ahí se acaba toda la importancia de la conducción. Todo lo demás son las armas, tu habilidad para usarlas, la utilización de cada ítem según el caso, los atajos, los ataques enemigos... La acción es tan trepidante que, si encima la conducción resultase complicada, no te enterarías de nada.
¿Eso es bueno? Vaya, es divertido. Lo que pasa es que, a la larga, *Rollcage* parece más a un juego de tiros que de carreras. Imagina un *DD2* sin desperfectos en tiempo real pero con armas de *Wipeout*. Si eres capaz de mezclar eso mentalmente, te harás una idea de cómo es, más o menos, *Rollcage*. Una de las mejores cosas de este título son los túneles. Puedes subir por paredes y techos sin temer a los efectos de la gravedad. Y es que yendo por el techo, además de resultar mucho más fácil adelantar a los malos, encontrarás ítems más valiosos y muchos más turbos. Claro que, si no regresas al suelo antes de llegar al final del túnel, saldrás



'Si decides disparar a un edificio, el bloque entero se desmoronará sobre la pista y se convertirá en cascotes enormes...'



Outworld

Tras las similitudes con la encantadora campiña inglesa de los circuitos Harpoon, llega Outworld que, como su propio nombre indica, es otro mundo. Se ambienta en lo que parece ser un planeta inestable, con firmamentos rojos y carreras feroces; esconde sorpresas por doquier y complicados saltos donde menos te lo esperas.
Empecemos por las sorpresas. A ver qué te parece la primera: te encuentras superando un tramo con una zanja del circuito Contact, cada vez más cerca de la cabeza de carrera, cuando de repente sales despedido por los aires. No, no se trata de ningún misil que pasaba por allí, sino de una nave espacial que despega... ¡contra ti!. En realidad el foso es una pista de despegue de las naves del futuro, y lo mejor será que lo evites. Más sorprendente aún es el atajo hacia la meta de Eruption. Todo parece ir sobre ruedas hasta que aparece un tren de vapor abalanzándose sobre ti, y sobre ese récord de vuelta que estabas a punto de conseguir. Puedes utilizar las paredes y tejados para esquivar al dichoso trenecito, pero es muy arriesgado. Pero sin lugar a dudas, el último circuito es el mejor. Guárdatelo para el final. Vas a toda pastilla por uno de los túneles más largos de *Rollcage*, cuando de repente la tierra firme desaparece bajo tus ruedas y te encuentras volando por los aires y pegándotela contra el muro que tienes delante. ¿Qué pasa aquí? Pues que hay una enorme caída en picado hacia a otro túnel, y como vayas a demasiada velocidad ya te puedes ir despidiendo. «Si bebes, no conduzcas...»





El escenario que rodea a las carreras, con vallas publicitarias y cosas por el estilo, es muy parecido a los de Wipeout. Pero eso ya lo sabías.







La conquista del último mundo depende de tu habilidad para salir airoso de una caída de 150 metros.

Armas

En los juegos de este tipo casi siempre hay un montón de estupendos reforzadores. Misiles térmicos, aceleradores, escudos; todo lo que se pueda recoger..., siempre y cuando consigas recogerlo, claro está. Pero no hay nada mejor que un buen misil teledirigido, y *Rollcage* parece estar de acuerdo. No importa la velocidad supersónica que alcance tu colega liderando la carrera; si aciertas con un buen misil dirigido que dé con él y lo haga añicos, el triunfo es tuyo.
Lo que hace que el misil teledirigido de *Rollcage* sea aún mejor es que en realidad adelanta al pobre infeliz que va en primera posición. De este modo se confía durante un minuto, al pensar que el pepino ha fallado. Justo entonces el misil da media vuelta y estalla en las narices del sorprendido piloto, dejándote vía libre para liderar la carrera. Aparte de *Mario Kart*, no hay nadie que pueda mejorar algo así.
Otra de nuestras armas favoritas es el agujero de lombriz. Tu rival va tan contento, liderando la carrera, a su rollo, pero si le disparas este artefacto, una cegadora masa de luz irá en su busca, lo agarrará y lo colocará justo detrás de ti. ¡No se nos ocurre nada que pueda fastidiar más a alguien en mitad de una carrera frenética! ¡Genial!











En el modo para dos jugadores, la gama de armamento a tu disposición es una pasada. ¡Por no hablar de los súper precisos misiles dirigidos! De perlas si juegan a tu favor.

'Las armas son el principal atractivo de Rollcage. Psygnosis las ha utilizado para desplegar un sinfín de efectos gráficos increíbles.'

volando por los aires y perderás el control sin remedio.
Lo mismo pasa con las múltiples rampas que componen los circuitos de *Rollcage:* sales volando, como a cámara lenta (lo mismo que sucedía en *DD2*) y caes de cualquier manera. Si tomas la rampa en línea recta y sueltas el acelerador antes de caer, a lo mejor tienes suerte y no te la pegas; pero lo normal es que, antes de llegar al suelo, el circuito gire a un lado y tú, volando, te estampes contra una pared. Ya te acostumbrarás. Cuando conozcas mejor los circuitos, sabrás en qué rampas es mejor frenar y en cuáles no es necesario.
Las tres cámaras disponibles funcionan muy bien. Hay dos exteriores y una interior. Con las exteriores tienes la ventaja de que, vuelques o no, siempre ves la acción desde detrás del coche, al margen de lo que le suceda a tu vehículo; mientras que con la interior, si vuelcas, tu campo de visión girará de pronto 180° y acabarás con un mareo terrible. No obstante, si eres prudente con el acelerador, observarás que la vista en primera persona ofrece una mayor sensación de velocidad, y permite disfrutar mejor de los efectos gráficos de todas las armas.
Los menús nos encantan. Cuando pasas de uno a otro, el primero desaparece y el siguiente se fija a la pantalla con un fuerte golpe, haciendo saltar



Saphire

La liga con dos carreras básicas, aunque queda claro que en este caso predomina la calidad por encima de la cantidad. Ambos circuitos se ambientan en una especie de bases militares en Alaska, por lo que la nieve y el hielo campan a sus anchas. Pero si no pierdes un tiempo precioso frenando para tomar las curvas, las ruedas de *Rollcage* son tan gruesas que resulta prácticamente imposible patinar. Noticias así siempre son bienvenidas, sobre todo cuando debes intentar pulverizar algunos de los tiempos más rápidos que pueden conseguirse (por ejemplo, a ver si puedes con un 17:13 en G-Force).
Area 52 hace gala de algunos de los mejores entornos que se han visto nunca en un juego de carreras. Y eso incluye a *Ridge Racer Type 4*. Ten cuidado con el submarino nuclear que irrumpe a través del hielo, con el bombardero Stealth que va a por ti zumbando desde el aire, y también con los tanques que hay por todas partes. Te lo advertimos porque, aparte de la presencia del submarino, que es evidente, nosotros ni nos percatamos de los aviones hasta que no llevábamos diez vueltas, y es que cuando se está por la carrera, uno no tiene tiempo de contemplar el escenario. Alguien dijo que era como correr por *Ice Station Zebra* (no, no fue el carca de mi padre), y aunque ese nombre es más largo que Area 52, la verdad es que no está nada mal.



Area 52. Seguro que es aquí dónde colocaron el excedente de aliens del año pasado.



[1] El modo de repetición no está a la altura del de *GT*, pero al menos es corto y emocionante. [2] El arma más alucinante. Crea un resbaladizo mundo de pesadilla para todo el que se encuentre al alcance de su enorme rayo. Estupendo.

Modo dos jugadores

Puede que el modo para un jugador sea una pasada, pero la verdad es que *Rollcage* demuestra todo su poderío en el modo para dos jugadores. Dispone de las carreras a dos bandas más frenéticas y alocadas que se han visto desde *Mario Kart*, y eso ya es mucho decir.
El ritmo endiablado de la carrera se mantiene en todo momento, y aunque tan sólo corren dos vehículos a la vez, en el fondo poco importa, ya que todo está pensado hasta el más mínimo detalle.
Como sucede siempre con los modos para dos jugadores de calidad, tienes a tu disposición todo tipo de armas súper destructivas si te encuentras en segundo lugar, para que la cosa se ponga más interesante. Y si lideras la carrera, puedes aprovecharte de los consabidos aceleradores y de algún que otro escudo para defenderte.
Puedes decidirte por cualquier circuito, pero como siempre, se trata de dar con una carrera que favorezca a los dos rivales y liarse a jugar hasta que de los ojos os salten chiribitas.
Y como guinda de este delicioso pastel, en pantalla siempre aparece un marcador en marcha, ideal para que puedas establecer competiciones con un colega del estilo «a ver quién es el mejor a veinte vueltas». No está nada mal.
Pero lo mejor de todo, sin duda alguna, es la duración exacta de cada carrera. Nada de partidas extra de más de cinco minutos; aquí, en dos minutos ya está todo visto para sentencia y, antes de que te des cuenta, ya vuelves a estar en la parrilla de salida para iniciar la vuelta siguiente.
Perfecto.

¿El mejor juego de carreras para dos jugadores de la PlayStation? Pues si no lo es, poco le falta. Al menos, es mejor que *GT*.

chispas con un sonido de lo más estridente. Muy original. Y en lo que a opciones se refiere, hay una que merece especial atención: la «estela de los movimientos». Actívala y verás cómo se suavizan los gráficos del juego, se vuelven «pastosos», como si fueran los de un título de Nintendo 64. Esta opción hace que los *frames* se superpongan, emborronando un poco la imagen y dándole un aspecto muy particular (similar a las escenas en cámara lenta de *Metal Cear Solid)*. Durante el juego es difícil apreciar el efecto de esta opción, dada la velocidad, pero si te detienes o si estudias la repetición de la carrera, verás que ni un solo polígono se pixela. Genial.

La cantidad de circuitos no está nada mal. Hay 15 en total, esparcidos en cuatro planetas distintos. En cada planeta encontrarás un paisaje totalmente distinto: una determinada iluminación, un determinado tipo de suelo, más o menos atajos... Por desgracia, la gama de coches no es tan diversa. Sí, hay varios, pero todos tienen el mismo aspecto y se parecen demasiado en cuanto a conducción. Como decíamos, el punto fuerte de *Rollcage* no es la conducción, que intenta ser lo más simple posible. *Rollcage* es un juego muy, muy divertido. El modo para dos jugadores mediante pantalla partida funciona bastante bien, y los modos para un jugador son trepidantes, magníficos. Con este juego es imposible aburrirse. Lo que sucede es que se echan en falta los principales elementos de *Wipeout* (o de cualquier simulador de coches, si prefieres): un control más suave y completo, mayor realismo, más solidez, saltos menos exagerados... *Rollcage* es justo lo que parece: divertido, rapidísimo y variado. Ya está. Carece de profundidad, de realismo. Apenas puedes depurar tus técnicas de conducción porque, sencillamente, no hay más técnicas que la de acelerar y girar. No te apetece mejorar tus tiempos porque en realidad es un juego de matar, de hacer que todo explote, de gritar como un poseso cuando tienes un misil pegado al trasero y no consigues quitártelo de encima.

'La acción es tan trepidante que, si encima la conducción resultase complicada, no te enterarías de nada.'

Techos y muros

Ambos juegan un papel esencial en Rollcage, y son la clave para lograr éxito tras éxito en las carreras. Pasa de buscar el carril ideal como haces en otros juegos de careras; aquí puedes utilizar los muros y techos para tomar esas curvas tan complicadas con mayor facilidad. No es que puedas, es que el juego te incita a hacerlo, sobre todo en los túneles, repletos de reforzadores y aceleradores colgando del techo. Es una buena forma de arañar segundos a tu tiempo. Es arriesgado, ya que puedes pegártela y salir ardiendo; la decisión depende de ti, pero con un poco de práctica serás capaz de seguir la ruta que prefieras.

En resumidas cuentas, *Rollcage* es un auténtico juego de carreras todoterreno; gracias al considerable ancho de los neumáticos, no debes preocuparte si el coche se sale de la calzada en un túnel, ya que es capaz de correr boca abajo. Suena un pelín complicado, pero cuando vas girando por el aire a 500 km/h antes de reducir la marcha al aterrizar, te das cuenta de lo rematadamente sencillo que es su manejo.

El único consejo que se nos ocurre es que hay que bajar del techo o de la pared antes de que se acabe el túnel. No hay nada más vergonzoso que aparentar delante de los amigos con el típico «alucina, chaval, que estoy corriendo por el techo» para, acto seguido, percatarte de que el techo ha desaparecido y de que estás volando por los aires. Tus colegas se doblarán de la risa cuando vean que tu coche empieza a dar vueltas sin control.





***Rollcage* es un juego todoterreno, que puede agradar a todo el mundo. Además, su diseño es una gozada. No te lo pierdas.**



Si lo que te gustan son los títulos de carreras puros, en los que el más mínimo derrape puede cambiar tu vida, olvídate de *Rollcage* para siempre. En cambio, si buscas un juego divertido con el que pasar muy buenos ratos, o un título capaz de sorprenderte con efectos gráficos que nunca antes habías visto salir de tu PlayStation, no cabe duda de que *Rollcage* es lo que necesitas. *Wipeout 2097* sigue siendo el rey de las carreras futuristas -por no decir «de las carreras en general»-, pero eso no quiere decir que te olvides de *Rollcage* para siempre. Pruébalo. Es muy posible que te enamores de él nada más verlo.



[1] Para ganar en esta carrera, debes subirte a ese monorraíl, aunque resulta muy complicado salirse sin perder el control del vehículo. [2] Las luces traseras refulgen cuando cruzas túneles, hangares y cuevas. Maravilloso.



Alternativas



Wipeout 2097

El hermano mayor de *Rollcage*, que lo mejora tan sólo por su diseño e innovación. Al precio que está ahora, sería un pecado no comprarlo.

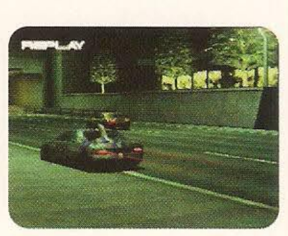
★★★★★

Ridge Racer Type 4

El único juego de carreras capaz de igualar a *Rollcage* por lo que se refiere a velocidad y diversión arcade cien por cien.

★★★★★





VEREDICTO

GRÁFICOS	Excelentes a toda pantalla.	1 2 3 4 5
SONIDO	Fatboy Slim. ¿Hace falta más?	1 2 3 4 5
ADICTIVIDAD	El modo 2 jugadores.	1 2 3 4 5
ACCIÓN	Velocidad y más velocidad.	1 2 3 4 5
PRESENTACIÓN	Una auténtica paasada.	1 2 3 4 5
ORIGINALIDAD	*Wipeout* sobre ruedas	1 2 3 4 5

El juego de carreras más rápido que hemos visto nunca; resulta fascinante sentarse al volante de esta maravilla.







SOBRE CINCO ESTRELLAS

NÚMERO 25 YA A LA VENTA

PlayStation Power

ANÁLISIS

- GEX DEEP COVER GECKO
- TRIPLE PLAY BASEBALL 2000
- TANK RACER
- STREET FIGHTER COLLECTION 2
- MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER
- RUGRATS
- CRASH BANDICOOT 2 PLATINUM

FORUM PLAY

Cartas, trucos, sugerencias... Escribe a PlayStation Power y cuéntanos todo lo que sabes

JUEGO DEL MES

Driver

TRES CONCURSOS FANTÁSTICOS:

- 10 juegos ASTÉRIX y 10 camisetas
- 15 juegos STREET FIGHTER ALPHA 3
- 15 juegos NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE



PlayStation Power CD

COLIN McRAE RALLY

Bienvenido a Montecarlo. ¡Písa fuerte el acelerador!

5 DEMOS JUGABLES

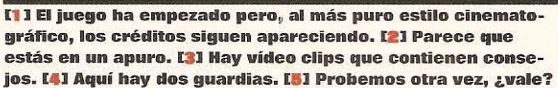
MICRO MACHINES V3 · TOCA 2 · TOCA · MUSIC · COLIN McRAE RALLY

DISCO 25

3 SUPER VÍDEOS: BRIAN LARA CRICKET • TOCA 2 • NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

5 demos jugables: Micro Machines V3 • Toca 2 • Toca • Music • Colin McRae Rally

3 vídeos: Brian Lara Cricket • Toca 2 • No Fear Downhill Mountain Biking




[1] El juego ha empezado pero, al más puro estilo cinematográfico, los créditos siguen apareciendo. [2] Parece que estás en un apuro. [3] Hay vídeo clips que contienen consejos. [4] Aquí hay dos guardias. [5] Probemos otra vez, ¿vale?

Metal Gear Solid

Cinco años de desarrollo, original al 100%, adictivo al máximo y muy bien ambientado. ¿Podía haber sido *Metal Gear Solid* otra cosa que el juego más extraordinario jamas escrito para una consola de Sony?

Imagínate la conjunción de *Resident Evil* , *Tomb Raider* y *GoldenEye* sobre una N64. Imagínate un maravilloso movimiento en 3D y puzzles diabólicos. Imagínate una de las mejores narraciones para un juego de ordenador que se han visto desde hace mucho tiempo y una multitud de malvados oponentes que derrotar. Lo cierto es que no es necesario que te lo imagines: ya lo tienes aquí...





[1] Si juegas tratando de mantenerte en secreto vivirás más. [2] Registra siempre la parte trasera de los camiones en busca de extras. [3] Solid Snake, héroe del universo sin rival. Con un nombre así, no podía ser menos. O sí...



Si sólo fueses a comprar un juego durante todo el año 1999, la elección inteligente sería Metal Gear Solid. Lo hemos dicho mil veces y lo diremos otras mil: MGS es el más valioso, alucinante, sorprendente y exquisitamente perfecto de todos los juegos que ha visto el mundo.

Metal Gear Solid es algo así como una película interactiva. Una película de acción en la que tú eres el protagonista. Y, al igual que las mejores superproducciones de Hollywood, consta de argumento consistente, un buen reparto de personajes y una interminable serie de escenas brillantes. Sin embargo, en ningún momento tienes la sensación



de ser un mero espectados: tu personaje y sus acciones desencadenan las reacciones y sucesos que le rodean a lo largo de todo el juego. Si, por ejemplo, entras en una base secreta y un guardia te ve, saltará la alarma y todos los malos irán a por ti; pero si eres cauto y pasas desapercibido, ni la alarma ni los guardias entrarán en acción.

No obstante, la aparente perfección de MGS tiene un precio: su durabilidad. El enorme despliegue de escenarios, secuencias de vídeo y secuencias de voz de las que la obra maestra de Konami hace gala, repercuten negativamente en la durabilidad de la aventura. No es un juego corto, y tam-

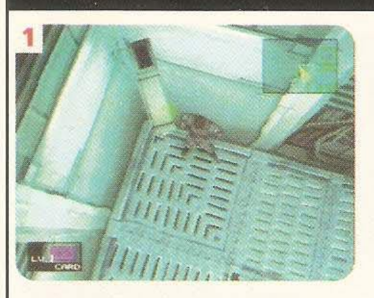
D-SHOCK COMPATIBLE

UN JUGADOR

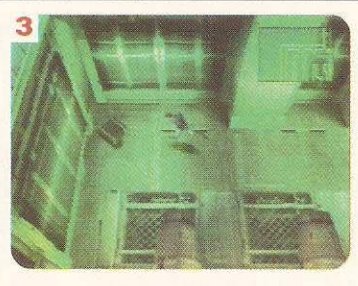
TARJETA DE MEMORIA

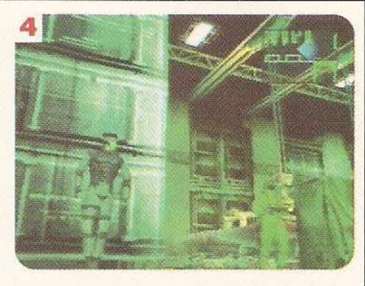
■ EDITOR	Konami
■ GÉNERO	Aventura sigilosa en 3-D
■ PRECIO	9.490 pesetas

S.O.S











Es muy posible que, a estas alturas, ya tengas MGS, de modo que, sólo para aquellos que no tengan esta suerte, hemos realizado una miniguía profesional con algunas de las situaciones generales que requieren algo más que la cantidad media de sentido común necesario para salir adelante. Como estas, por ejemplo...

1. Cámaras ocultas

No hay nada más irritante que estarse media hora tratando de eludir a unos guardias que poseen la habilidad y la astucia de Obi-Wan Kenobi, y luego darse cuenta de que hemos sido capturados por una de las cámaras de seguridad. El mejor truco para eludir su indiscreta mirada consiste en fijarse en su trayectoria o, más fácil, subir por la pared y pasar por detrás de ellas... ¡Seguro que no te verán!.

2. ¿Paredes? Me río de ellas

El explosivo plástico C4 sirve para muchas cosas, pero probablemente la más útil sea la de perforar paredes en el primer sótano en que te encuentres. La salida principal se encuentra en la esquina inferior izquierda (fíjate en las distintas secciones coloreadas de la pared), pero también hay una habitación secreta en uno de los lados del ascensor.

3. El test de memoria

Toma nota mental de la situación de los paquetes de las raciones alimenticias o de explosivos que no puedas llevar encima... ya que a pesar de que ahora no las puedas acarrear, dentro de poco las necesitarás y querrás retroceder para hacerte con ellas.

4. ¡Guardias!

Sencillo. Todos siguen una ruta prefijada y no pueden ver más allá de su campo de visión triangular, de modo que resulta fácil eludirlos, pero quizá no tan gratificante como arrastrarse por detrás de ellos y estrangularlos hasta que mueran. Lógico.

5. A través de sus ojos

No es una característica novedosa, pero es probable que constituya un factor esencial para poder terminar el juego. La perspectiva en primera persona te da una oportunidad instantánea de ver lo que se le escapa al ángulo de visión normal del juego...
Perfecto para acercarse sigilosamente a alguien.

6. Una llave Nelson perfecta

Las armas son divertidas durante un rato (si te van), pero tienes más probabilidades de conseguir el éxito si utilizas una llave de lucha libre para estrangular a unos cuantos guardias. Resulta silencioso y, por tanto, no es probable que llames la atención.

7. No te hagas el Rambo

Hablando de no llamar la atención, sería ridículo que fueras por ahí disparando a todas las cosas; tienes que ir poco a poco, sigilosamente, tratando que tu presencia no sea detectada por los guardias. Metal Gear Solid no tiene límite de tiempo, y tener paciencia resulta muy gratificante.

8. Separar el grano de la paja

Las granadas Chaff son perfectas para deslizarse sin ser visto ni por las cámaras de seguridad más sofisticadas... ya que confunden a los sistemas eléctricos.

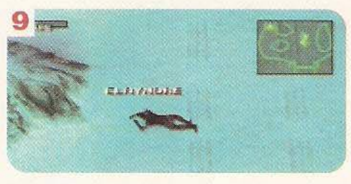
9. La mía es más grande

Las minas Claymore no sólo son fáciles de eludir si se dispone del equipo adecuado: también son fáciles de recoger. Cuando estés en un campo de minas, repta por encima de ellas para conseguirlas.

10. Walkie Talkie

El sistema Codec carece totalmente de valor, de modo que no esperes que nadie se ponga en contacto contigo. Siempre que no estés seguro de alguna cosa, intenta ponerte en contacto con alguien del cuartel general, ya que es posible que tengan algún truco o recomendación para darte.







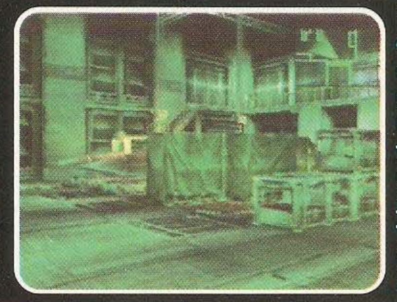




poco fácil; pero los jugadores más avezados serán capaces de pasárselo en un día. No resulta fácil jugar, pero sí aprender a hacerlo; y una vez que aprendes, lo único que tienes que hacer es seguir avanzando y avanzando. Entonces, ¿cómo podemos recomendar a todos nuestros lectores que compren este juego de inmediato cuando salga a la venta, si es posible acabarlo en un suspiro? Bueno, bueno, cada cosa a su tiempo...

Ahora que aún no lo has comprado, tenemos que recomendarte algo imprescindible antes de que lo hagas: juega despacio, con paciencia, con tranquilidad. Intenta explorar hasta el último rincón. Saborearlo poco a poco antes de pasártelo, estudiarlo con detenimiento, paladearlo al máximo. No te saltes ninguna secuencia de vídeo ni ningún diálogo. No te apresures nunca. No dejes sin explorar ni un solo polígono. No compres, por nada del mundo, una guía del juego o un libro de estrategias. No dejes que nadie te resuelva un problema cuando estés atascado. No aceptes ayuda ni compañía de ningún tipo. En definitiva: no hagas nada que sueles hacer con tus otros juegos. Metal Gear Solid no es como tus demás juegos.

Si juegas así, que es como deberíamos haberlo hecho nosotros, no te parecerá corto en absoluto,

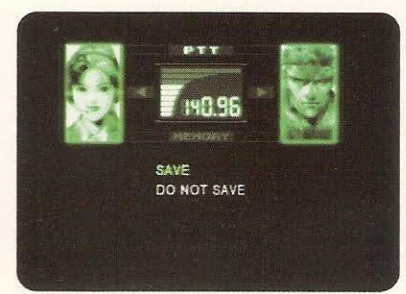


'MGS es una especie de combinación de los mejores títulos para PlayStation, todas las películas de James Bond juntas y un montón de detalles únicos e inéditos.'



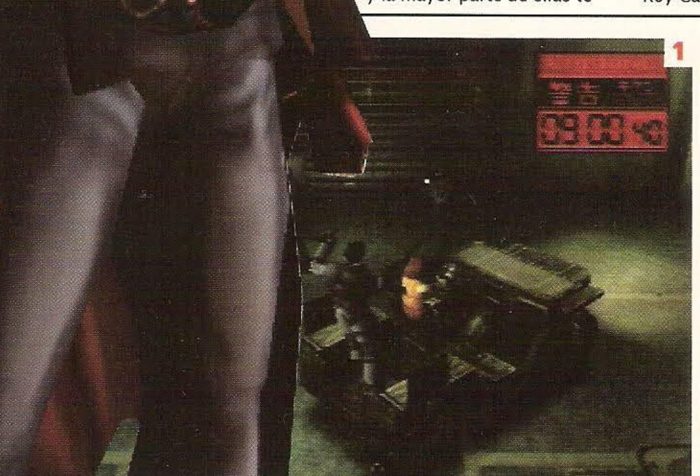
Llama a casa



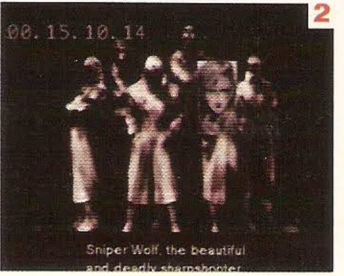


El sistema telefónico Codec es una cosa notablemente sofisticada, sobre todo si se tiene en consideración lo mal que iban estos trastos antes. Existe una asombrosa variación en las respuestas que recibirás, y la mayor parte de ellas te ofrecerán pedacitos de información muy juiciosos y útiles. Al principio sólo se te suministran dos números de referencia y el resto se descubre a medida que el juego avanza, pero aquí tienes, sólo para tus ojos, la lista completa de códigos:

Roy Campbell	140.85
Mei Ling (aquí es donde guardas tu posición de juego)	140.96
Master Miller	141.80
Deep Throat	140.48
Meryl Silverburgh	140.14
Naomi Hunter	140.85
Natasha Romanenko	141.52

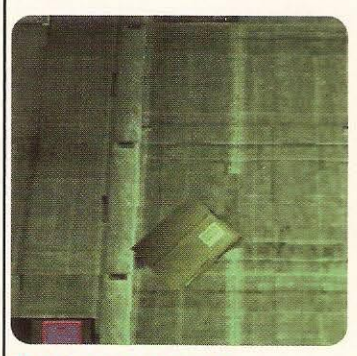






¡Vaya tipos!

Los juegos japoneses, por buenos que sean, tienden a confundir ligeramente las cosas incluyendo excentricidades. Son características que, francamente, no dan la impresión de tener ningún sentido. A pesar de su absoluta calidad, *Metal Gear Solid* no constituye una excepción.



Vivir dentro de una caja

Eres fuerte, eres todo un hombre, eres el imparable Solid Snake. ¿Por qué demonios te ves obligado a guarecerte en una caja de cartón? Es muy extraño, pero...

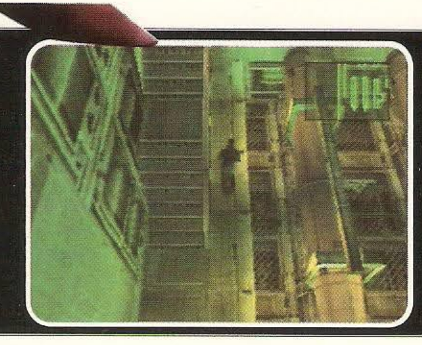


¿Has visto a este tipo?

... no es tan raro como puede parecer. Un guardia ha sido puesto fuera de combate y Meryl le ha robado su uniforme... Tiene un aspecto un poco críptico, ¿verdad? Y esa censura tan tonta, al estilo televisivo....

[1] Si cambias a visión en primera persona, resulta mucho más fácil disparar sobre estos guardias [2] Pronto vas a estar peleando a tope. [3] El vídeo original.

'La idea de la precaución es algo que ha sentado muy bien a la jugabilidad. Una bocanada de aire fresco.'



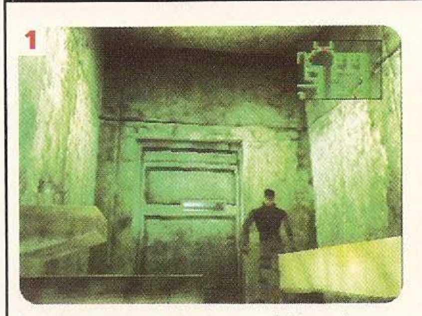
porque de hecho no lo es (sólo es «rápido de pasar», si juegas a lo bestia). En cambio, si lo que quieres es demostrarte a ti mismo lo rápido que puedes completar un juego, echarás a perder la oportunidad de disfrutar de la creación más sabrosa y completa de la historia del software de entretenimiento. ¿Te ha quedado claro? ¿Vas a hacernos caso? ¿Vas a seguir leyendo y jugarás despacio cuando te hagas con él? Bien, entonces seguimos.

MGS es una especie de combinación de los mejores títulos para PlayStation (Tomb Raider, Resident Evil, Die Hard, Under Siege e incluso Tekken), todas las películas de James Bond juntas y un montón de detalles únicos e inéditos. El resultado de semejante mezcolanza es un producto con personalidad propia, con vida propia, en el que puedes sumergirte de lleno, interactuar con todo, avanzar, desarrollarte... Es todo un mundo virtual.

Controlas a Snake (mejor si lo haces con el stick analógico) a través de escenarios totalmente tridimensionales.

Hay unos 50, cada uno del tamaño de un estadio de fútbol. Y lo mejor son los tiempos de carga: mínimos. Sólo tienes que salir de un área y, en dos o tres segundos, la siguiente ya estará renderizada.

Toques acertados







Probablemente, Mertal Gear Solid sea el mejor juego para PlayStation por muchas razones. Aunque quizá estaría situada muy abajo en la lista, una de las sorpresas que nos ha deparado el juego es la atención que presta a los detalles y sus pequeños y caprichosos extras.

1. Golpear sobre madera

Cuando estás inmóvil contra una pared, un pequeño golpecito alertará de tu presencia al guardia más cercano. Esto resulta sensacional para enviarle a por una pista falsa, mientras desapareces a toda prisa por el otro lado o, también, para situarte sigilosamente detrás de él y matarle.

2. Visión para vista cansada

Uno de los mejores aciertos del GoldenEye para N64 residía en la posibilidad de utilizar un telescopio para pillar a alguien situado a gran distancia. Pero esto ya es agua pasada, ya que Metal Gear Solid es un juego mejor, incluido su propio telescopio integrado... ¡Casi nada!.

3. Atención al detalle

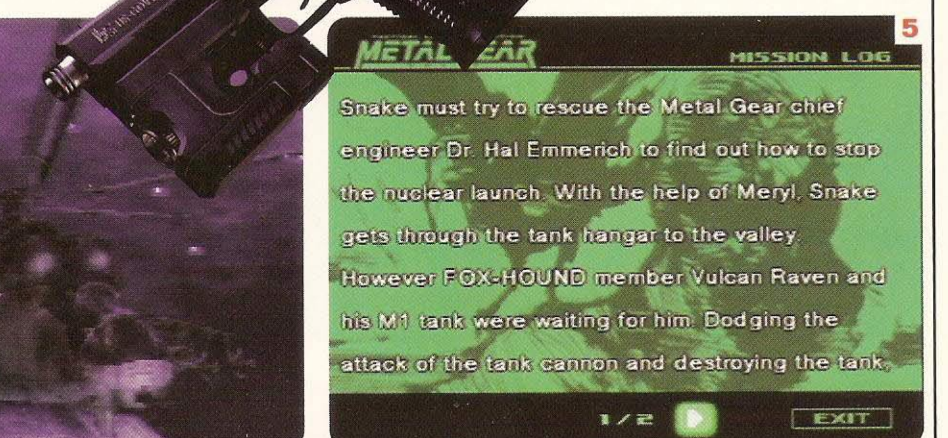
Aparentemente, las cosas pequeñas son las que cuentan. Como las huellas de pisadas en la nieve, la forma como tu respiración entrecortada puede musitar tu localización, los ratones de mirada asustada en las conducciones de aire y, lo mejor de todo, el hecho de que te puedas subir a cualquier pared y la cámara enfoque automáticamente hacia abajo para que puedas «escudriñar» lo que ocurre al otro lado de la esquina. Todas y cada una de ellas constituyen una genialidad.

4. Avanza por la jungla

Antes ya se ha utilizado, pero Metal Gear Solid es, sin duda, el que mejor uso ha hecho hasta ahora del Dual Shock. Por ejemplo, en la segunda fase, cuando el helicóptero vuela por encima de tu cabeza, el pad vibra como enloquecido y cuando el helicóptero desaparece, también lo hacen las vibraciones.

5. Los resúmenes de Snake

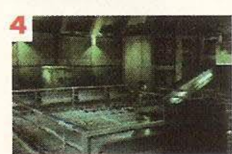
¡Esto es buenísimo!. Cada vez que cargas un juego guardado, te proporciona la opción de ver un pequeño resumen de toda la historia hasta ese momento... Una especie de titulares, por decirlo de alguna manera.



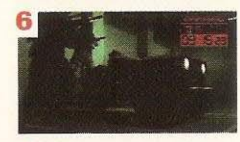






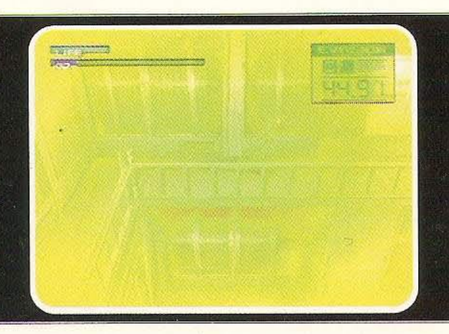






[1] ¡Caramba!, pobre Yohi. Le conocía personalmente. [2] Tu primer encuentro con Meryl... oh, si hubieras sabido lo que os iba a deparar el futuro... ¡Madre! [3] Los destrozos de la guerra, ¿verdad?. [4] Acercándote más... [5] Hay muchos paquetes de raciones alimenticias esparcidas, sólo tienes que echar una ojeada a tu alrededor. [6] Ahora que estás a punto de terminar, tus ojos empezarán a enrojecer.

Además, si mueres, apareces al principio del escenario en el que has fallecido (como debería pasar en todos los juegos). En casi todas las áreas hay cámaras de seguridad, trampas, campos de minas y, por supuesto, patrullas de guardias armados con rifles de asalto. Tienes que recoger todo lo que encuentres a lo largo de tu aventura, pasar desapercibido siempre que te sea posible (la munición no abunda, y es fácil morir en según qué situaciones) y aprender a utilizar cada ítem: las gafas de infrarrojos, el detector de minas... La tensión y el peligro son constantes. No cabe duda de que el sigilo se ha puesto de moda. Primero con GoldenEye y Mission: Impossible para N64, después con Commandos, Rainbow Six y Thief para PC, ahora con Tenchu y Tomb Raider III en PlayStation... La idea de la precaución es algo que ha sentado muy bien a la jugabilidad. Una bocanada de aire fresco. Los guardias patrullan alegremente hasta que oyen un ruido, o hasta que atraviesas corriendo su campo de visión, y es entonces cuando reaccionan. Siguen tus huellas en la nieve, buscan la causa del ruido que han oído, hacen saltar la alarma... Un detalle muy cómico –inequívocamente japonés– es el icono que aparece sobre sus cabezas según la situación. Estos iconos sirven para que sepas cuál es su intención: si es una



'La idea de la precaución es algo que ha sentado muy bien a la jugabilidad. Una bocanada de aire fresco.'

[1] Hace frío aquí; ¿usamos esa tarjeta clave?. [2] Sí, y te voy a cortar tu maldita cabezota. [3] ¡Si sigues en el primer nivel y no puedes eludir a estos guardias es que no sirves para nada!. Lo siento, pero es así. [4] El ascenso y la hora de grandes cambios. [5] A veces este ángulo te proporciona una mejor visión del nivel. [6] ¡El arma!.

1

2

3

4

5

6


Armas para el muchacho

Desde una diminuta pistola tipo lanza-guisantes hasta un lanzacohetes completo para el final del juego, pasando por un robot y explosivos plásticos: todo tiene su utilidad.



Socom
Tu primera arma. Al principio está bien, pero pronto vas a necesitar actualizarte.



Fa-Mas
Esto está mejor. A pesar de que atraerá a los guardias cercanos, esta ametralladora resulta perfecta para los momentos «difíciles».



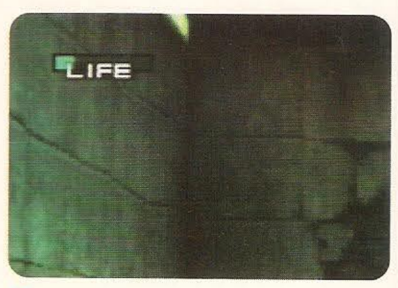
PSG-1
Se trata de un rifle dotado con visor telescópico, ideal para matar a larga distancia.



Nikita
Resulta única, ya que esta arma dispara un pequeño misil guiado mediante una pequeña cámara que lleva a bordo.



Stinger
Ésta sirve para un par de cosas más, pero resulta aconsejable reservarla para el Metal Gear Robot que encontrarás hacia el final del juego. Se trata de un arma contundente.



C4
Otro término utilizado para denominar al explosivo plástico. Fija la carga y luego hazlo explotar a distancia. Muy importante para «descubrir» habitaciones y pasillos secretos.



Granadas
Extrae el pasador de la bomba de mano (preferiblemente con los dientes) y lánzala. No puede ser más fácil.



Granadas Stun
El arma ideal cuando te enfrentes con un grupo de guardias. Los confundirá y desorientará lo suficiente para permitirte escapar.



Granadas Chaff
Las vas a necesitar para desactivar las diversas cámaras de seguridad esparcidas por doquier.

'La posibilidad de salvar la partida siempre que quieras es una maravilla. Basta con que llames por el Codec...'

admiración, es que te han visto; si es una interrogación, es que te han oído o han encontrado huellas en la nieve; si se trata de una fila ascendente de «zetas», es que se han quedado dormidos...

La posibilidad de salvar la partida siempre que quieras es una maravilla. Basta con que llames por el Codec –el intercomunicador que llevas en la oreja– a Mei Ling y le digas que salve la partida. Es alucinante. Quizás, para aumentar la durabilidad un poco con algo de dificultad extra, Konami podría haber recurrido a un sistema de salvado como el del primer Tomb Raider (los rombos de cristal) o el de Resident Evil (los carretes de tinta para máquina de escribir). Sí, salvar en cualquier momento es fantástico, pero reduce considerablemente el grado de dificultad del juego.

El Codec también es el medio por el que la CPU te conduce por el argumento de la historia. De vez en cuando (casi siempre en el momento más inoportuno) alguien te llama para informarte de dónde estás y cuál es la situación. Tú también puedes llamar vía Codec para preguntar cómo funciona un arma, para qué sirve un ítem, cómo abrir una puerta, etc. Es más: a veces necesitas llamar a alguien para seguir avanzando en el juego. Lo bueno de esto es que, cuando no sabes cómo











[1] Aparece otro guardia, pero darle resulta tan fácil como lavarse los dientes. [2] Otro sitio adecuado para cambiar la temperatura de esta tarjeta clave, ¿verdad?. [3] No hay tiempo para una siesta, hay que seguir matando. [4] En el fondo del Blast Furnace encontrarás toneladas de cosas que recoger. [5] Fíjate bien en este helicóptero, te lo vas a encontrar más tarde.

Referencia de personajes

Metal Gear Solid proclama con orgullo que ofrece una de las mejores tramas para un juego de PlayStation que jamas se hayan diseñado. Como en una de las mejores novelas de Tom Clancy, uno no está nunca seguro de en quien debe confiar ni del significado pleno de la misteriosa base de Alaska que estás escudriñando. He aquí una relación de algunos de los sospechosos habituales.

1. Master Miller
¿Digno de confianza?. Quizás. ¿Chiflado?. Posiblemente. ¿Aburrido?. Seguro. Asegura saberlo todo de la flora y fauna de Alaska. No es el tipo con el que te gustaría quedarte a solas en la cocina durante una recepción. **¿Algo más?.** Se puede contactar con él en la frecuencia 141.80 de tu Codec y es de más ayuda que lo que su personalidad podría sugerir.

2. Kenneth Baker
¿Digno de confianza?. Por el par de minutos que vas a pasar charlando con él, seguro que sí. Ponle a salvo de Revolver Ocelot y te recompensará con un pase de seguridad para el nivel dos y con una placa de Metal Gear. **¿Algo más?.** Bueno, sin que ello suponga descubrir gran cosa del juego, no estará en la lista de invitados para la fiesta de celebración que se celebrará cuando por fin acabes MGS.

3. Psycho Mantis
¿Digno de confianza?. ¡Seguro!. Tanto como este coche moribundo con el que sigue viajando por ahí tu abuela. **¿Algo más?.** ¡Saca pecho!. Uno de los últimos jefes del juego y, por una pequeña propina, intenta enchufar el pad en el puerto dos para confundir su habilidad psíquica.

4. Liquid Snake
¿Digno de confianza? Se parece a ti, pelea como tú, destroza Jon Bon Jovi y usa las mismas greñas. ¿Fiable? ¿Con esos pelos?. Imposible. Podrido hasta las entrañas. **¿Algo más?** Mucho, pero si te contáramos más te estropearíamos el juego.











5. Meryl Silverburg
¿Digna de confianza? Te sigue como la proverbial muñeca necesitada de amor y tiene la costumbre de sacarte de situaciones comprometidas. Así que sí, mucho. **¿Algo más?** Relacionada con Roy Campbell, tu jefe. Viste de una forma que se parece mucho a la de un guardia enemigo (le gusta llevar uniformes o eso parece) y tan sólo resulta reconocible por su balanceo al andar.

seguir, te pasas un buen rato explorando el escenario en busca de soluciones, y cuando al final empiezas a hablar con todo el mundo, obtienes la respuesta. Si alguien que conoce el juego te dice de antemano a quién debes llamar en estas situaciones, te ahorras un montón de horas de juego (por lo que insistimos: nada de guías, nada de amigos que se lo hayan pasado, nada de consejos, nada de compañía...).

Un detalle fantástico es la capacidad de los personajes para mofarse de ti y de tus miedos. Si salvas muchas veces la partida, Mei Ling se ríe de ti soltando proverbios chinos; el Psycho Mantis te lee los pensamientos y también se lo pasa pipa recordándote cuántas veces has salvado la partida o en cuántas ocasiones te han matado...

También es fantástico el modo de entrenamiento. Los escenarios son virtuales, dejando claro que se trata de un modo de entrenamiento que nada tiene que ver con la realidad (entendiendo como «realidad» el modo de juego normal), y en cada uno aprendes una cosa nueva: cómo utilizar el radar para pasar desapercibido sin que tus enemigos te vean, cómo agacharse y arrastrarse por agujeros y pasadizos, cómo evitar que el enemigo te detecte por las huellas en la nieve, cómo distraerles

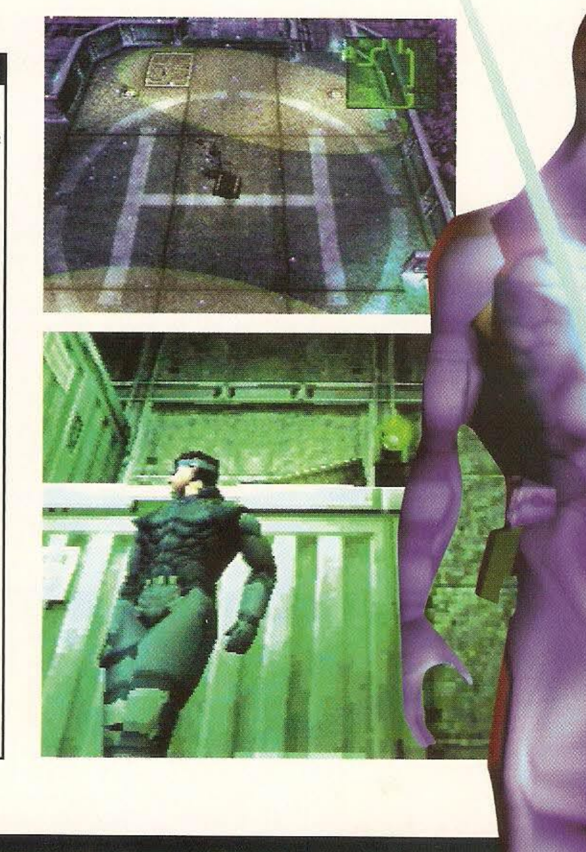


' Un detalle fantástico es la capacidad de los personajes para mofarse de ti y de tus miedos. Si salvas muchas veces la partida, Mei Ling se ríe de ti...'

Una trifulca en la carretera

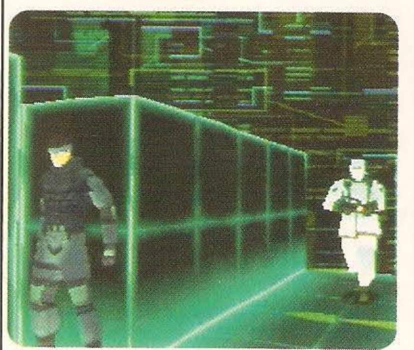
Al más puro estilo James Bond, una de las mejores secuencias de acción en Metal Gear Solid está reservada para los momentos finales del juego. Después de la sala de tortura, te encuentras con Meryl, o con Otacon, conduciendo un jeep mientras controlas una ametralladora en la parte trasera. La ametralladora es para utilizarla contra Liquid Snake, que trata desesperadamente de sacaros a golpes de la carretera.

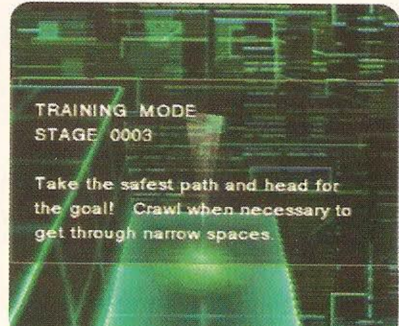


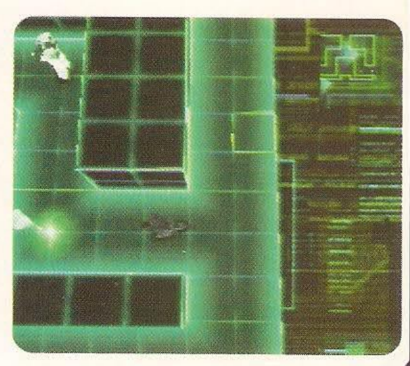


La práctica obra milagros

La mayoría de juegos, desde *Gex 4* hasta *Tekken* 3 ofrecen un modo para poder practicar y, siendo como es *Metal Gear Solid* un juego de estrategia, hubiera tenido sentido haber incluido también un modo de juego de este tipo. Y afortunadamente, así es. Existen un total de 10 mini-sesiones tipo realidad virtual para que puedas familiarizarte con el juego y este modo constituye casi un subjuego en sí mismo, ya que tus mejores tiempos pueden guardarse para mejorarlos más adelante.







'La compatibilidad de Metal Gear Solid con el Dual Shock de Sony te dejará boquiabierto. El mando interactúa en todo momento contigo.'

haciendo ruido para que abandonen su posición... Alucinante. Este modo te permite aprender todos los trucos con los que, en el «mundo real» de MGS, podrás llevar a cabo tu misión con pocas bajas y mucho éxito. Después de pasar un determinado número de pruebas de entrenamiento tienes que volver a superarlas, pero con un tiempo limitado. Así, pues, no sólo acabarás sabiendo cómo salir airoso de todas las situaciones sino que, además, no te quedará más remedio que aprender a pensar muy, muy rápido.

La compatibilidad de Metal Gear Solid con el Dual Shock de Sony te dejará boquiabierto. El

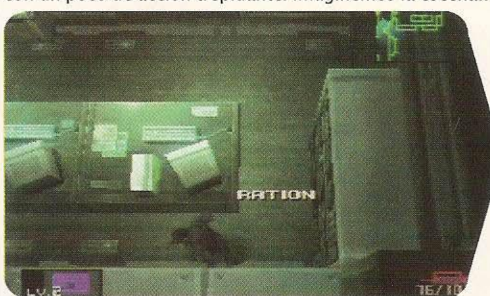


mando interactúa en todo momento contigo: si un helicóptero pasa junto a ti, sientes en tus manos la vibración de las aspas; si te pegan un tiro, puedes experimentar en tus manos el impacto; si sueltas una ráfaga con el Fa-mas, tus manos se volverán locas; y si el Psycho Mantis se propone mover con sus dotes telequinésicas tu Dual Shock, lo hará... El uso que Konami ha hecho del Dual es algo que no admite comparaciones. ¡A veces te dan ganas de aplaudir! Cuando estás apostado en el suelo, intentando apuntar con tu rifle de francotirador, los nervios hacen que los latidos de tu corazón no te dejen fijar el centro del punto de mira sobre la

Anda como un hombre

Si una imagen vale más que mil palabras, las nueve capturas de pantalla siguientes podrían servir para garabatear una secuela de Guerra y Paz. Todas estas habladurías acerca de lo bueno que es Metal Gear Solid no sirven para nada si no se sustentan con un poco de acción trepidante. Imaginemos la escena...

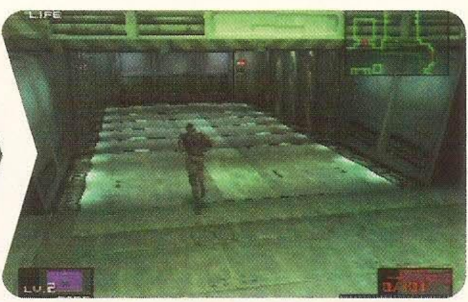
Gracias a Meryl, escapas del hangar con los tanques, pero hay un problema. Fuera hay un campo de minas y necesitas el detector de minas, que está en el nivel inferior, con una serie de dispositivos de observación mediante láser... Fíjate. Te basta con seguir las imágenes...



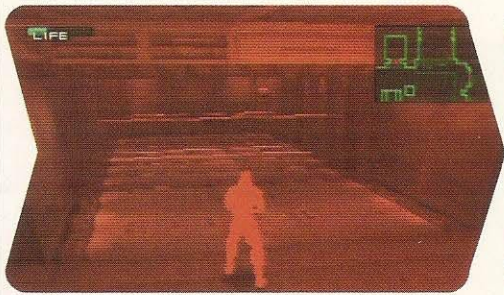
Entrar en la habitación que contiene el detector de minas no es tan complicado y, una vez lo hayas logrado, también vas a encontrar una ración alimenticia muy útil.



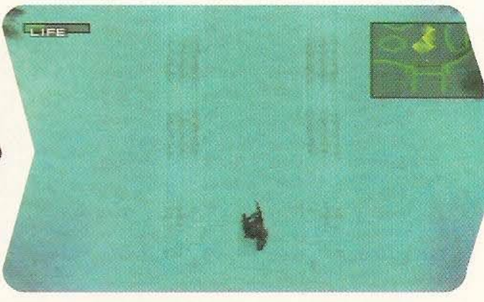
En cambio, salir ya es otra cosa. Hay una cámara de seguridad en la parte exterior de la puerta y el guardia ha decidido cambiar su trayectoria... Sal disparando.



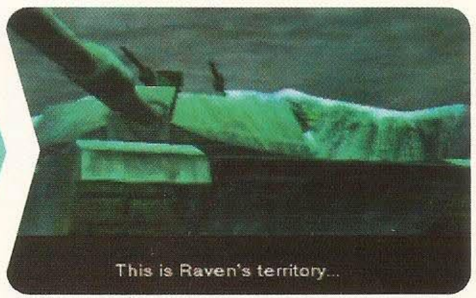
Retrocede hasta el hangar de los tanques y las puertas se hallan ahora justo en frente de ti, pero seguro que las cosas no te van a resultar tan sencillas como parecen, ¿verdad?.



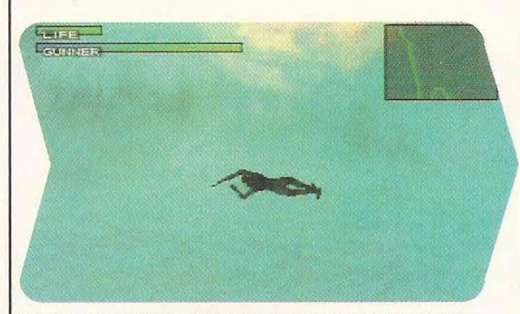
Colocándote los Thermal Goggles aparecen los rayos láser infrarrojos que activan el gas venenoso. Muévete lentamente y con cuidado.



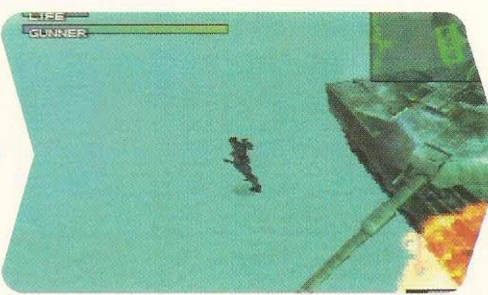
Camina por el interior del campo de minas –o repta sobre el campo en caso de que quieras coger alguna mina—y te encontrarás de cara con el tanque del jefe siguiente.



El segundo jefe es Vulcan Raven que, menuda injusticia, ¡parece que controla un tanque!. Pasar al nivel siguiente no iba a ser tan fácil, ¿verdad?.



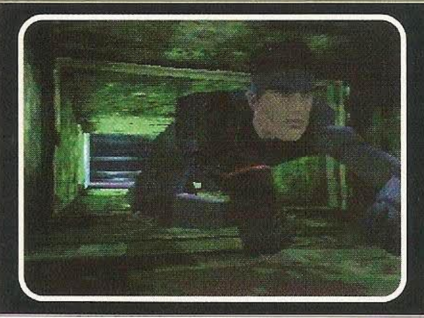
Pero pasar resulta bastante sencillo. Escóndete detrás del pequeño montículo que te separa de él y repta hasta situarte detrás de él; de esta forma sus cohetes no te pueden alcanzar.



Ahora, apréstate a utilizar las bombas de mano. Comprueba que el tanque no se dirija hacia ti haciendo marcha atrás. Prueba de utilizar también algunas Granadas Chaff.



Tu recompensa por hacer añicos el tanque es una tarjeta de seguridad de nivel tres y...ah, no vamos a estropearte el juego ahora, ¿verdad?



cabeza del enemigo... ¡Oh, qué maravillosa forma de volverse loco!

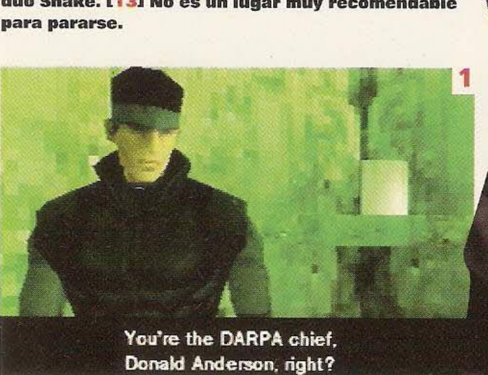
Algunas de las tareas que tienes que realizar son verdaderamente originales. En cierta ocasión tendrás que camuflarte con una caja de cartón, soportando los orines de los lobos sobre ti sin moverte para evitar ser atacado. También hay un lugar atestado de guardias enemigos en el que tienes que contactar con Meryl. La chica se ha infiltrado entre los malos vistiéndose de soldado, así que no podrás diferenciarla de los demás. ¿Cómo contactar con ella si no sabes quién es? ¿Y si te descubres ante uno de los malos? ¿Cómo saber quién es Meryl? Eso tendrás que descubrirlo por ti mismo...

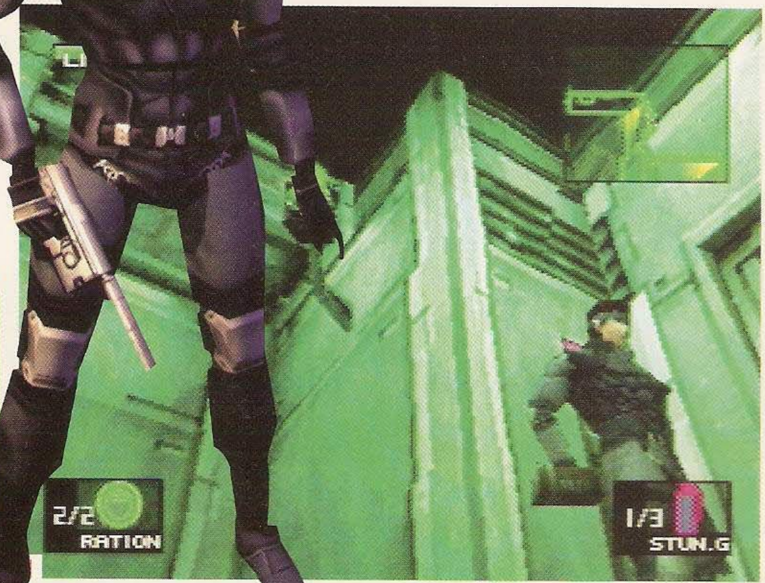
La importancia de los ítems en este juego va más allá de todo lo que habríamos podido imaginar. Aquí no todo es tan simple como llegar a una puerta cerrada y deducir que necesitas una llave: puede que la llave que encuentres sirva para varias puertas, o puede que ni siquiera sea necesario que la utilices si no quieres. Y lo mismo pasa con algunas armas. Hay minas de luz, de explosión retardada, de humo... Tú eres quien debe elegir cómo pasar de un lado a otro en un escenario lleno de malos. Puedes dejarlos ciegos con un fogonazo, esperando que no recuperen la visión hasta que tú estés lejos; puedes

'En cierta ocasión tendrás que camuflarte con una caja de cartón, soportando los orines de los lobos sobre ti sin moverte para evitar ser atacado.'



[1], Mal, pero no queremos decirte más. [2] Un agujero muy útil. [3] Tu primer encuentro con el Ninja. [4]. No sé, no veo nada desde aquí. [5] ¡Lo has logrado! [6] Escóndete detrás de los tanques. [7] Otra vez Meryl. [8] Cuando mueran los soldados, apodérate de sus paquetes de raciones alimenticias. [9] Aquí hay toneladas de tesoros. [10] ¿Te matará?. [11] Continúa buscando los láseres. [12] El individuo Snake. [13] No es un lugar muy recomendable para pararse.









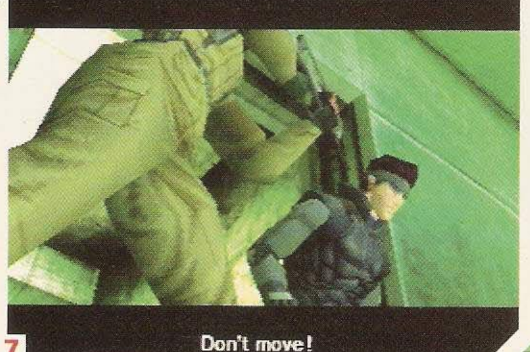








4











'La importancia de los ítems en este juego va más allá de todo lo que habríamos podido imaginar.'

cargártelos a todos con la ametralladora; puedes intentar pasar sin ser descubierto, camuflado con una caja de cartón y evitando hacer ruido... Las posibilidades son infinitas. En PSMag, después de habernos pasado el juego dos veces, nos dimos cuenta de que habíamos recogido ítems que aún no sabíamos para qué servían. ¿Y qué hay de los prismáticos? ¡Son una obra maestra! Puedes prescindir del radar y hacer uso de tus prismáticos y tu equipo de gafas especiales para estudiar todas las situaciones. Los efectos de zoom de todos estos artilugios son bestiales. No hay otro juego en la historia de PlayStation que haya afinado tanto la utilidad de los ítems como MGS. Por desgracia, a los nipones les gustan los juegos cortos y fáciles, aderezados con tantos detalles argumentales como sea posible. Lo que un japonés quiere de un juego se reduce a jugar un poco, ganar y sentirse bien consigo mismo. Menos mal que, para nosotros, Konami ha incluido dos niveles de dificultad nuevos: uno «normal» y otro «difícil». El «fácil» es el juego tal y como lo han conocido en Japón; el nivel «normal» es lo mismo, pero con menos ítems y más malos; y el «difícil» es como el normal pero ¡sin radar! En nuestra opinión, debería haberse eliminado el nivel de dificultad «fácil». No obstante, como no ha sido así, no nos queda más remedio que darte un bueno consejo: ¡no jueges en el nivel «fácil», no lo hagas, no lo hagaaaas!

Los dos finales distintos posibles –aunque no son muy distintos, eso es verdad– confieren algo más de durabilidad a MGS, pero aún así, la mejor solución para que el juego parezca largo es tardar en pasárselo todo lo posible.

De todos modos, si la longevidad del juego te hace dudar, nuestro consejo es que pruebes la demo de este mes y te la pases. Luego nos cuentas por qué diablos no querrías jugarlo.

Metal Gear Solid



[1] Bring out the Gimp! [2] That's not the best sight in the world, is it? [3] Look just below these stairs and to the right for loads of weapons and Rations. [4] 'I'm with you, aren't I... Yuk! Yuk!' [5] Nice girl, bad hair. I could tell you want happens, but that would spoil it for you.

Trátame bien, soy especial



No se trata tanto de «revelaciones» como de cosas «especiales» en relación con el juego. He aquí unas cuantas.

1. Bandanna

Hay dos formas de acabar el juego y la que aparezca dependerá de la forma como reacciones en la escena de la tortura. Si no te rindes, rescatarás a Meryl y obtienes un pañuelo «bandanna» para juegos futuros. Quizás parezcas un titi total, pero cuando lo lleves dispondrás de cantidades ilimitadas de explosivos..., así que no es probable que alguien formule comentarios sobre tu forma de vestir.

2. ¡Le sienta de maravilla!

Cuando hayas terminado el juego y hayan desaparecido los títulos de crédito, guarda la posición del juego. Cuando quieras puedes volver a cargarlo y jugar de nuevo. De nuevo tienes que terminarlo y volver a guardar la posición. Pero al hacerlo por tercera vez, cuando Snake se halla en el ascensor al principio del juego, aparece vestido con un smoking de lujo. Finalizando otra vez el juego (si tu paciencia alcanza proporciones casi ilimitadas), recompensa a Snake con un disfraz de Ninja.

3. Poco a poco, mono engañoso

El mismo truco pero con resultado diferente. Acaba el juego en modo Easy y ríndete cuando te torturen. Rescatarás a Octacon y éste te lo agradecerá con un traje de camuflaje. Vuelve a salvar el juego cuando hayan desaparecido los títulos de crédito y cuando vuelvas a cargar esta posición y empieces de nuevo el juego, estarás resplandeciente con el nuevo equipo.

Alternativas

Tenchu

Fundamentalmente, una copia desvergonzada que, al haber aparecido primero, se creía que hubiera podido estropear el efecto de algunas ideas de Metal Gear Solid. No se trata de un juego malo, pero no es nada del otro mundo en comparación con este.

★★★★

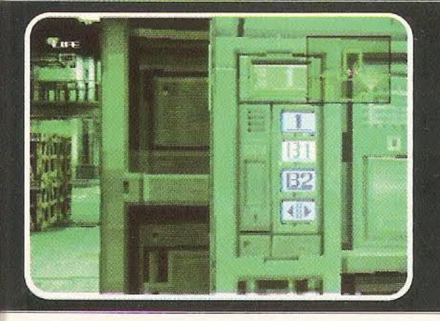
Resident Evil 2

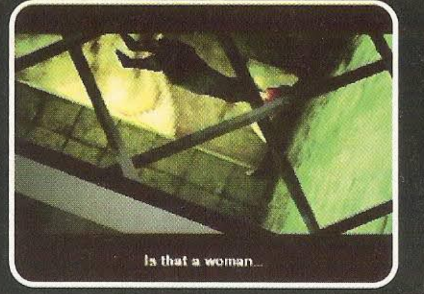
A pesar de que RE2 no puede ser considerado propiamente como 3D, tanto el juego como la trama y la atmósfera logran convertirlo en una compra indispensable.

★★★★★









VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Asombroso y muy propio.	1 2 3 4 5
■ SONIDO	De los mejores hasta el presente.	1 2 3 4 5
■ ADICTIVIDAD	Jugarás una y mil veces.	1 2 3 4 5
■ ACCIÓN	Suave como la seda.	1 2 3 4 5
■ PRESENTACIÓN	Impecable.	1 2 3 4 5
■ ORIGINALIDAD	Rompe con todo.	1 2 3 4 5

Lo hemos dicho antes: posiblemente sea el mejor juego de la PlayStation... hasta ahora.

★★★★★ SOBRE CINCO ESTRELLAS



[1] Los artistas y programadores muestran sus habilidades en estas ventanas de estilo gótico. [2] Raziel literalmente sorbe la vida de un demonio. [3] Nuestro héroe no-muerto mantiene una animada charla con un duende.

Selección

Soul Reaver

[Tiene un aspecto fantástico, se juega de ensueño, y, todo hay que decirlo, parece mejor que *Tomb Raider*. *Legacy of Kain: Soul Reaver* redefine la experiencia PlayStation.]





[1] No encontrarás tanto arte en *Tomb Raider*. [2] Para echarte una mano, se iluminan los monumentos y artefactos clave.

El Evangelio Según



Vaya, *Tomb Raider* con vampiros, ¿eh? Pues sí. Y no. Las comparaciones son inevitables, dado el tamaño del juego y la perspectiva en tercera persona, pero ahí es donde terminan las coincidencias. Tras la fórmula pistola-más-interruptor-más-puerta de *Tomb Raider*, *Soul Reaver* te parecerá, sin duda, un bicho raro. Prepárate a ampliar tus horizontes. Esto es *Tomb Raider 3*... con las siguientes variaciones:

Número uno: No es una simple secuela. Vale, hubo un juego anterior de Crystal Dynamics llamado *Legacy of Kain* que emprendió su andadura en PlayStation hace un año y pico, pero era un macizo RPG de aspecto tirando a 16 bits y con una vista pseudo cenital al estilo de *Alundra*. *Soul Reaver* se come a su antepasado con patatas.

Número dos: No hay niveles. En lugar de avanzar a trancas y barrancas desde el principio al final de un cacho del juego, el mundo de *Soul Reaver* es un enorme mapa sin interrupciones. Echa a correr hacia el este y –siempre que superes los obstáculos de tu camino y no te bloquee un abismo o una montaña– media



■ EDITOR	Eidos
■ GÉNERO	Acción/ aventura en 3-D
■ PRECIO	8.990 pesetas

Origen humilde

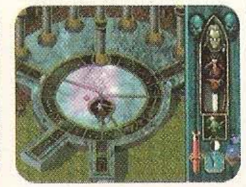
Hace mucho tiempo, cuando todo se hacía con madera, hubo una emanación oscura en la antigua marca de Kain. No pienses en segundas partes: el original *Legacy of Kain* y *Soul Reaver* no podrían ser más distintos uno del otro.

El primer *Legacy of Kain* no era malo, pero tampoco una obra de arte. Usaba una vista desde arriba como tantos juegos antiguos de 16 bits y tenía la misma simplicidad –sablazo, cuchillada, recoger ítems, avanzar, repetir hasta el infinito. De acuerdo, aprovechava la capacidad FMV (full motion video) de la PlayStation y el argumento era tétrico y gótico como en *Soul Reaver,* pero el abismo entre ambos títulos es tremendo. Adiós a la aventura en 2D, pantalla a pantalla, reemplazada por la libertad de movimientos y fluidez sin rival en la máquina de Sony.

Las dos características principales que hacen de *Soul Reaver* un título tan relevante para la PlayStation están inseparablemente entrelazados. El primero es la ausencia total de tiempos de carga, dando al jugador una experiencia de exploración ininterrumpida. Hasta ahora esto parecía tan difícil de conseguir como imaginarse a Aznar riendo de manera contagiosa. El otro gran puntazo del juego es el moldeado en tiempo real, valiéndose tan sólo de la relativamente limitada CPU de la PlayStation.

Con estos dos ases en la experiencia del juego (y el hecho que *Soul Reaver* es un título de acción completamente en 3-D) es difícil ver cómo pueden relacionarse los dos juegos, si exceptuamos el tema vampírico en común.

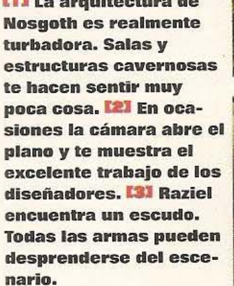






[1] La habilidad de Raziel para mirar alrededor es valiosísima al buscar pistas para seguir. [2] Yo no negocio.







[1] La arquitectura de Nosgoth es realmente turbadora. Salas y estructuras cavernosas te hacen sentir muy poca cosa. [2] En ocasiones la cámara abre el plano y te muestra el excelente trabajo de los diseñadores. [3] Raziel encuentra un escudo. Todas las armas pueden desprenderse del escenario.

El gran guerrero







Hay muchas maneras de despachar a un vampiro en *Soul Reaver*. Los desarrolladores han trabajado duro para permitirte despachar a los adversarios de diversas y sangrientas maneras. Quizá la mejor sea el horripilante empalamiento con el que, con un rápido movimiento de la lanza, ensartas tu objetivo, lo levantas del suelo y lo dejas resbalar, acribillado, al suelo. Es fácil de conseguir. Pulsa el botón Cuadrado hasta que tu víctima se ponga roja y luego embiste adelante con Triángulo. Tienes que ser rápido, pues los enemigos se recuperan pronto.

Otra cosa que debes recordar es la captura del espíritu del recién despachado antes de recuperar el arma, o se recuperarán y volverán a empezar a buscar camorra una y otra vez.

Si encuentras una, las antorchas te permiten asar unos cuantos malos. Gírate, pulsa Triángulo (igual que hiciste en el empalamiento) y cualquier cosa que entre en contacto con ella arderá en llamas, permitiéndote admirar el trabajo bien hecho mientras agonizan por ahí y se desintegran en ascuas. Lindo.

La cosa no acaba ahí. Arrojar a las criaturas de la noche a la luz del sol equivale a encerrarles en un microondas y ponerlo en marcha. Las charcas de agua tienen un efecto parecido, pero más húmedo, claro.



hora después aún estás corriendo. El juego efectúa este truco cargando el siguiente fragmento de escenario mientras juegas el actual. Pero eso no hace falta que lo sepas. Lo que necesitas saber es que Soul *Reaver* discurre como ningún otro título, con ocasionales secuencias de vídeo por toda interrupción, unas secuencias que usan el potente motor de juego para ahondar en la historia de traición infernal y maldades.

Número tres: Tu personaje no es una mujer, ni, para el caso, un hombre. El héroe del juego, Ralzeil, era uno de los cinco lugartenientes que dominaban el mundo junto a Kain, el antihéroe del original. Ralzeil, sin embargo, cae en desgracia por atreverse a desarrollar alas y es arrojado al espeluznante mundo espectral. Allí, el Dios Mayor brinda a Ralzeil la oportunidad de volver a la realidad en pos de venganza.

Por desgracia, ha pasado una eternidad, y cuando Ralzeil vuelve descubre que el anterior mundo decadente y vampírico de Norgoth es un caótico montón de barracas. ¿Qué ha pasado? ¿Dónde están Kain y los demás lugartenientes? ¿Y qué hay del Dios Mayor? Hum...

Número cuatro: No puedes morir. Entender

'Ralzeil, era uno de los cinco lugartenientes que dominaban el mundo junto a Kain, el antihéroe del original.'



[1] Usa unos efectos lumínicos muy convincentes en tiempo real. [2] Se contrató a un ex-arquitecto en el proyecto, para que diera a Nosgoth un aspecto real. [3] El plano espectral es una versión deformada del plano material.

Cosas que golpean en la noche

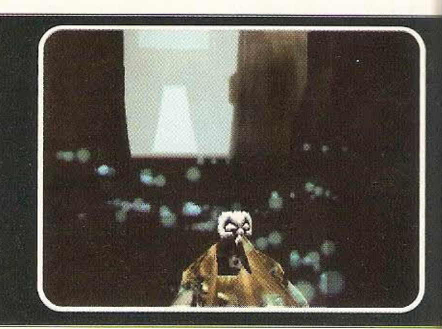
Encontrarás más fantasmas y vampiros en Nosgoth de los que hay en una novela media de Edgar Allan Poe. Cada uno tiene su propia inteligencia, otorgada por los retorcidos programadores, y reaccionará de modo distinto según las circunstancias. La productora de *Soul Reaver*, Rosaura Sandoval, nos ilustró al respecto:«Cada uno de los más o menos 30 enemigos ataca de modos distintos. La IA enemiga es algo distintivo, también; tenemos pequeños y débiles enemigos que prefieren huir y arrastrarte a una pelea con tipos más preparados.» Sandoval también explicó que según cómo trates a los humanos de Reaver, ellos te adorarán o te perseguirán. «Mata a humanos y ellos lo recordarán, atacándote la próxima vez que te acerques. O al contrario, trátales bien y te adorarán, quizá ofreciéndose incluso en sacrificio.»





'Soul Reaver es como un enorme patio de recreo de otro mundo, repleto de bestias horripilantes y objetos irreales.'

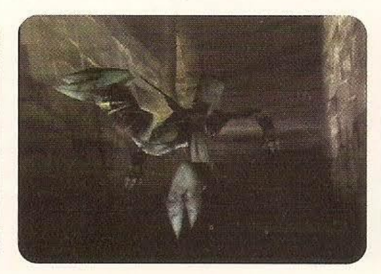
esto es un pelín complicado. El mundo de *Soul Reaver existe* en dos planos espirituales: el plano material (la vida real, digamos) y el plano espectral (un maléfico universo alternativo con todos los elementos del plano material, pero de una forma retorcida y delirante). Dado que Ralzeil está más muerto que Tutankhamón, es una criatura del plano espectral. Por tanto, mientras está en el mundo material su energía va mermando poco a poco por el esfuerzo de manifestarse. A fin de permanecer en la realidad, debe matar a las criaturas malvadas, absorbiéndoles el alma para aumentar su fuerza. Cuando sufre daños en peleas u otros inconvenientes, es transportado al mundo espiritual, y aparece en el mismo lugar en que «falleció». Allí puede existir como fantasma con todos los demás demonios y continuar hasta cierto punto su aventura. No obstante, para llevar a cabo su misión como es debido, has de guiar a Ralzeil a un portal que lo llevará de vuelta al mundo material. Por otra parte, en caso de conseguir el hechizo necesario para el cambio de plano o «glyph» y tener la energía al máximo, puedes perpetrar este salto de regreso a la realidad cuando quieras.



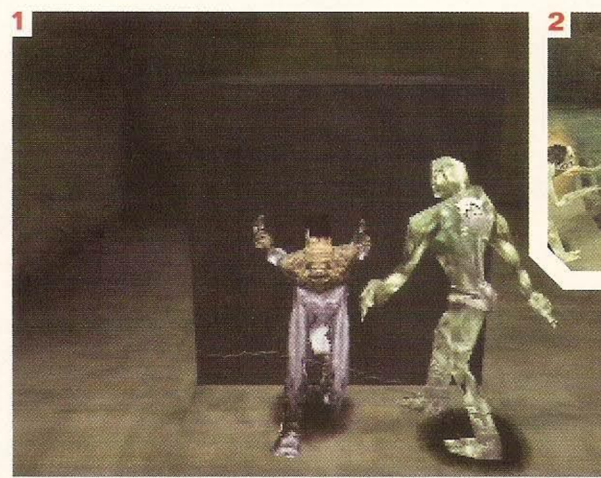
Etéreo

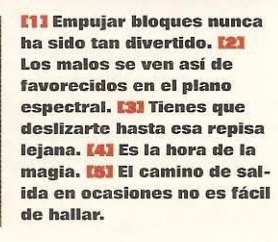
El moldeado entre el plano material y el plano espectral es simplemente brillante. El modo como el terreno y los edificios se entremezclan es un verdadero tesoro legado a la humanidad por la gente de Crystal Dynamics.
Cada uno de los reinos alternativos tiene ventajas e inconvenientes. Las lanzas y antorchas no tienen sentido en el plano espectral, y Raziel se ve obligadoa prescindir de ellas. Por otra parte, las almas revitalizadoras son más fáciles de conseguir a partir de las miserables criaturas que acechan ahí.
En el plano espectral el agua se convierte en una niebla blanquecina. El moldeado entre planos significa que ciertas secciones se abren a la exploración. Por ejemplo, a veces te encuentras en el fondo de un gran agujero sin salida aparente. Sin embargo, una rápida deformación más tarde el agujero está lleno de agua y puedes nadar hacia nuevos territorios.
Además, repisas demasiado difíciles de alcanzar en el mundo material quedarán a tu alcance en el plano espectral.
Las cámaras secretas también se abrirán. En un momento dado estás atrapado en una sala circular sin salida. No ves nada que aporte una pista, y finalmente la frustración se desvanece cuando en una deformación los muros giran para mostrar el camino de salida.







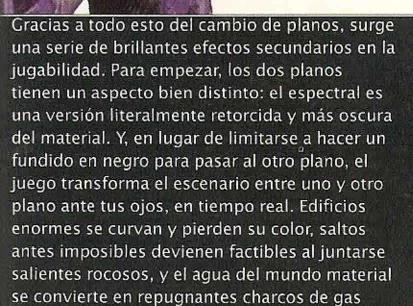







[1] Empujar bloques nunca ha sido tan divertido. [2] Los malos se ven así de favorecidos en el plano espectral. [3] Tienes que deslizarte hasta esa repisa lejana. [4] Es la hora de la magia. [5] El camino de salida en ocasiones no es fácil de hallar.

Gracias a todo esto del cambio de planos, surge una serie de brillantes efectos secundarios en la jugabilidad. Para empezar, los dos planos tienen un aspecto bien distinto: el espectral es una versión literalmente retorcida y más oscura del material. Y, en lugar de limitarse a hacer un fundido en negro para pasar al otro plano, el juego transforma el escenario entre uno y otro plano ante tus ojos, en tiempo real. Edificios enormes se curvan y pierden su color, saltos antes imposibles devienen factibles al juntarse salientes rocosos, y el agua del mundo material se convierte en repugnantes charcos de gas verde.
Además, el tiempo se detiene en el mundo espectral, así que, si echas un bloque precipicio abajo, puedes cambiar de plano de inmediato y hallarlo suspendido en el aire, con lo que te sirve de escalón a un nivel superior.
A lo largo del juego se te invita a experimentar, a ir trasteando y ver qué pasa. *Soul Reaver es* como un enorme patio de recreo de otro mundo, repleto de bestias horripilantes y objetos irreales. Su ambientación imaginaria y sobrenatural constituye la excusa perfecta para incorporar en un único producto todas las ideas



'La naturaleza mimosa y conductora de la estructura de Soul Reaver es un soplo de aire fresco.'

Magia práctica



A medida que sigues tu homicida camino por Nosgoth pasarás por sitios especiales llamados altares de sortilegios. Cada altar te recompensa con un sortilegio mágico específico. Estos sortilegios son más potentes que un combo de un par de luchadores de *Tekken* (realmente, cualquier criatura inteligente saldría corriendo ante tal panorama).
El hechiso de fuego, por ejemplo, freirá a todos los enemigos cercanos hasta carbonizarlos, y el hechizo de hielo petrifica a velocidad del rayo. Puedes poner las figuritas en tu jardín, si tienes estómago para verlos cada día.
Sin embargo, usar estos poderes tiene un precio. Son ítems que tienes que ir descubriendo por todos los rincones. Estos potenciadores tienen un valor extraordinario y son muy escasos, de modo que el uso táctico de los sortilegios requiere su propio apartado de habilidad.







[1] Uno listo, queda el otro. [2] El combate resulta más fácil al poder fijar tu objetivo.

'Los malos vienen de dos en dos, a veces en trios, con lo que las peleas son divertidas sin ser nunca frenéticas.'

estrafalarias que los creadores del juego deben llevar años abrigando. El resultado es un juego que no se parece a ningún otro.
Número cinco: En *Soul Reaver* no hay armas. Bueno, sí, hay una. La poderosa espada Soul Reaver ha vuelto, y esta vez se la puede potenciar con diferentes habilidades con sólo hundirla en el agua, fuego, piedra, luz solar, sonido y espíritu de varias forjas diseminadas por el juego. La espada potenciada puede lanzar bolas de fuego en plan proyectil y ondas explosivas que permiten deshacerse de enemigos lejanos. Además, a ciertos malos, como los jefes, que son el resto de los tenientes (o sea, los hermanos de Ralzeil) horriblemente deformados, es más fácil destruirlos con una espada retocada. Otras bestias puedes cargártelas lanzándolas al agua o a la luz diurna (son vampiros, claro). El divertido abanico de posibilidades para torturar y repartir muerte es casi ilimitado.
En lugar de emplear un inventario repleto de pistolas y similares –como en otros juegos–, Ralzeil usa objetos como lanzas y antorchas que encontrará tiradas por ahí para combatir a sus enemigos. Lo mejor de estos objetos es

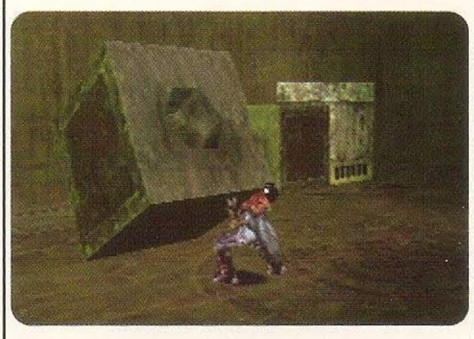
[1] H.R. Geiger ha dejado su influencia en algunos niveles. [2] Ven a mi sala de estar... [3] Los puzzles son en ocasiones endiablados. [4] Esta cascada es increíble. [5] Bonita faja de seda.



De tal palo, tal astilla



Mientras que la veterana Lara Croft sólo puede empujar y tirar de bloques, Raziel puede manipular los mismos bloques de la manera que más le apetezca. Su fuerza sobrehumana le permite lanzar bloques por ahí con la misma facilidad con que puede desplazarlos. Esta habilidad es especialmente importante durante una sección de su aventura, donde un puzzle de bloques gigante requiere que Raziel reconstruya un mural en el orden correcto. Más adelante hay un puzzle que exige maniobrar con bloques huecos para redirigir un caudal de agua (para abrir un área posterior) como una especie de fontanero del más allá. Saludos, Mario.
Durante estas secciones es donde los programadores realmente se han superado. La animación es tan fluída que los esfuerzos de Lara sugieren la imagen de una ancianita artrítica.







Grandes portales de transporte

Antes de dominar la habilidad para cambiar de planos por ti mismo (véase Golpear con el bastón), tienes que usar portales colocados estratégicamente. Una especie de fase previa antes de estar en condiciones de ir a por todas.
Estas grandes construcciones tienen forma de puertas en diversos lugares de Nosgoth y no son muy distintos de los del filme *Stargate*. Una vez transportado, puedes hacer tus pinitos en secciones que antes eran intransitables en el reino alternativo y así avanzas por el juego. Andar yendo y viniendo por estos portales pronto resulta una pesada penalización, de modo que cuanto antes deberías hacerte con el poder de transportarte a voluntad.







que se pueden arrojar (las lanzas llevan unas útiles aletas en un extremo para facilitar el vuelo dirigido) a los agresores distantes y recuperarlas luego para utilizarlas de nuevo. Con la práctica te conviertes en un maestro a la hora de descubrir estas armas, que esperan a que te hagas con ellas para ensartarlas en el tórax de cualquier demonio. La cómoda característica de orientación automática hace que Ralzeil mantenga en el punto de mira a su enemigo más cercano, y el combate, aunque simplista –sólo hay un botón de ataque, que reparte repetidos golpes y combos, más otro botón de



«movimiento final» para un ataque mortífero especial–, tiene desde luego mucha más sustancia que los tiroteos con piloto automático de Lara. Tras despachar a la mitad de los malos de *Tomb Raider 3* casi antes de haberlos visto, el combate cuerpo a cuerpo de *Soul Reaver* representa una experiencia de lucha bastante más emocionante.
Número seis: No es demasiado complicado. El extenso y abierto mundo de *Soul Reaver*, aún con sus enormes escenarios, está mucho más encauzado que la inmensa libertad de *Tomb Raider*. Los caminos suelen llevar a salas en las

'¿Es Soul Reaver mejor que Tomb Raider 3? Bueno, la cosa está más que reñida.'





[1] Éste es el castillo de la calavera. Skeletor no está en casa. [2] Los sortilegios pueden sacarte de más de un apuro. [3] Mira abajo. [4] Nuestro hombre sabe manejarse. Con estos no hay ni para entrar en calor.

De vuelta a la mesa de dibujo

Si disfrutaste con los artificios arquitectónicos de *El nombre de la rosa*, prepárate a alucinar con la arquiectura de Nosgoth. Las torres espirales y otras construcciones son verdaderamente impresionantes. Raziel tiene que ladear a menudo la cabeza para echar vistazos ocasionales a los muros y techos. En lugar de descargar la tarea del diseño en su propio equipo de desarrollo, Crystal Dynamics dicidió reclutar un arquitecto profesional. Su tarea era directa: crear estructuras góticas creíbles que resultaran apetitosas para todo aspirante a Quasimodo.

Estas construcciones realmente dan la talla cuando Raziel se transporta entre ambos planos. Las torres se estrechan y mutan en setas gigantes y las vigas y bordes rectos se comban hacia Raziel.






que hay unas pocas salidas. Comparado con la desmedida complejidad de múltiples niveles e interruptores de *TR*, *SR* puede resultarte decepcionante de tan coordinado, o bien de una simplificación alentadora. Dependerá de si has invertido o no días enteros dando vueltas por ahí, preguntándote qué demonios hacer a continuación.

Tras tirarte de los pelos y arrojar el pad al suelo por la *crueldad* obvia de algunos de los puzzles de *TR3*, la naturaleza mimosa y conductora de la estructura de Soul Reaver -donde la complejidad viene dada por el flujo constante de nuevos hechizos y habilidades- es un soplo de aire fresco.

Dicho esto, SR casi se carga esta comunión cósmica por culpa de su horrible cámara. Giras y corres hacia una bestia y la cámara se desliza



Golpear con el bastón



Tal como se cuenta en la historia del principio, Raziel fue expulsado del séquito de Kain por atreverse a evolucionar hacia el siguiente estadio de la existencia más deprisa que su maestro. Aprendimos que nuestro antihéroe es uno de los seis lugartenientes de Kain y a medida que prosigues la aventura te encontrarás a los otros cinco previos colegas como jefes finales. Añade a esto tres encuentros separados con el propio Kain y tendrás ocho grandes duelos ante ti.
Cada vez que tienes la fortuna de superar uno del os jefes obtienes una nueva habilidad. Cada habilidad puede usarse para avanzar en tus progresos. La primera de ellas es la capacidad de atravesar puertas cerradas tras liquidar al jefe Skinner. «Los otros cuatro trucos que debes aprender son escalar, nadar, la constricción (donde rodear a un oponente le aprisionará en el equivalente a una boa constrictor mágica) y la habilidad de transportarte entre los planos material y espectral», cuenta Sandoval. «Todos ellos se consiguen venciendo al jefe experto en esa particular habilidad y por ello hay que usar métodos diferentes para cada uno.»
Estas habilidades también se usan para llegar a áreas anteriormente inalcanzables del mismo modo que el transporte te abre diferentes regiones. Entonces puede escalar ese muro ligeramente demasiado alto o nadar por ese pasadizo acuático.







[1] Skinner recuerda a los mejores tiempos de Alaska y los Pegamoides. Hasta parece que canta. [2] El control de la cámara te permite admirar el mundo vampírico. Acércate a

hacia atrás manteniéndote a ti en plano y sin darte el más mínimo indicio de hacia qué estás corriendo, por lo que controlar la cámara de manera manual acaba formando tanta parte del juego como desplazar a Ralzeil.
En cualquier caso, no verás ninguno de los equipos de guardas o manadas de lobos estilo *Tomb Raider*. Los malos vienen de dos en dos, a veces en tríos, con lo que las peleas son divertidas sin ser nunca frenéticas. Y la pregunta que esperas ver respondida: ¿Es *Soul Reaver* mejor que *Tomb Raider* 3? Bueno, la cosa está más que reñida, pero el tamaño y el magistral diseño de niveles *Tomb Raider 3* resultan decisivos. Si nunca has jugado a ninguno de los juegos, prueba primero con *Tomb Raider*, que proporciona el cimiento sobre el que se sustenta la casi subversiva jugabilidad de *Soul Reaver*. Éste, alternativa evidente a *Tomb Raider*, cambia casi todo lo que caracteriza al clásico de Core sin dejar de resultar, milagrosamente, igual de jugable y tener asimismo –hemos de decirlo– aún mejor aspecto. ¿Harto de *Tomb Raider*? juega a *Soul Reaver*.



Alternativas

Tomb Raider 3

La experiencia más satisfactoria para el aventurero medio. Quizá cuenta con gráficos algo confusos en ocasiones, pero es pura jugabilidad

★★★★★

Tomb Raider 1 & 2

Ambos inferiores a *TR3* pero merecen una visita a precio de platinum. Acción y exploración a tope con todos los elementos clave que convierten una serie en un clásico

★★★★





VEREDICTO

GRÁFICOS	Sobervios y suaves	1 2 3 4 5
SONIDO	Grandes efectos musicales	1 2 3 4 5
ADICTIVIDAD	Semanas	1 2 3 4 5
ACCIÓN	Tipo lara	1 2 3 4 5
PRESENTACIÓN	Gótico a go-go	1 2 3 4 5
ORIGINALIDAD	*Tomb Raider* para adultos	1 2 3 4 5

Tal vez no supere a Tomb Raider en jugabilidad, pero sin duda tiene un aspecto mucho mejor. Muy cerca de la











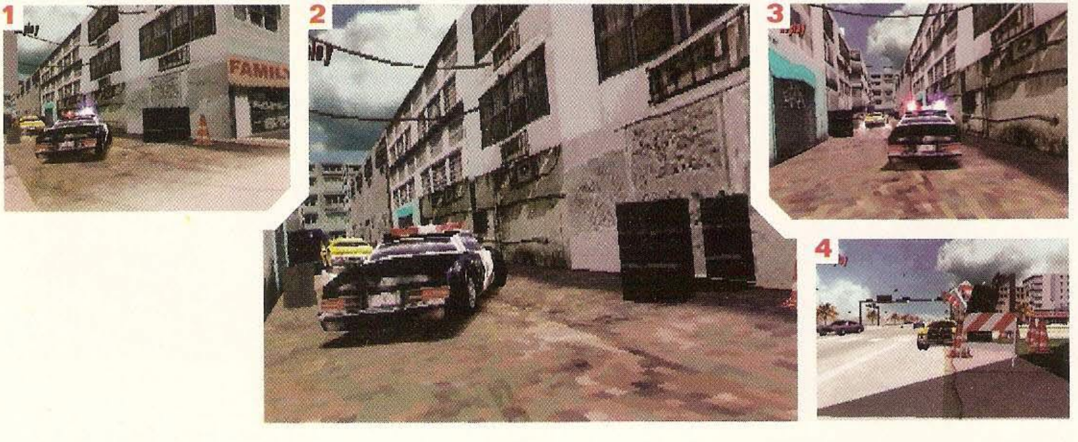
SOBRE CINCO ESTRELLAS

Selección

Driver

[Combina la acción *Grand Theft Auto* con la conducción de *Destruction Derby*, todo ello transcurriendo en recreaciones exactas de cuatro ciudades americanas. ¿Te suena bien? Suena a... *Driver*.]

***Driver* no es tanto un juego de conducción como uno de persecución de coches. Unos ladrones de bancos deben recoger y entregar un bulto sospechoso, todo ello bajo la atenta mirada de los polis. Tarde o temprano se producirá una violenta persecución en coche...**





[1-3] Sólo con una conducción experta pued uno librarse de los polis. Y el excelente mod replay te permite crear tus propias películas de persecuciones en coche. [4-5] Las calles están llenas de decorados destructibles.

El Evangelio Según PlayStation

Piensa en *Ridge Racer Type 4*. O en *Gran Turismo*. Imagínate los coches, las pistas, la maniobrabilidad. Ahora imagínate qué pasaría si, al llegar a una curva, en lugar de girar a la izquierda girases a la derecha. Imagínate conduciendo en dirección contraria durante kilómetros. Te paras en los semáforos, serpenteas entre el tráfico y admiras pantalla tras pantalla unos escenarios que nunca se repiten. O, bueno, también podrías imaginarte una partida de *Grand Theft Auto* en la que, de pronto, la cámara se desplomara y los coches bidimensionales y los edificios esquemáticos se animasen con unas 3-D soberbias. Los peatones, en lugar de deslizarse por las calles como robots, callejean como en la vida real, y la luz del sol proyecta las sombras de las farolas y los árboles en las aceras.

De hecho, lo que estás imaginando es *Driver*, el nuevo juego de coches de los diseñadores de *Destruction Derby 1* y *2*. Un juego que, a pesar de contar con coches y asfalto y ruedas, no es un juego de coches. Esto es un paseo en coche por auténticos escenarios urbanos con tu PlayStation. Hay semáforos, atascos y la vigilancia de patrullas de policía. Aparca el coche y verás cómo los peatones y otros coches que exploran la ciudad paran en los semáforos y se portan con la misma monotonía que en la vida real. Por suerte, entre los cientos de domingueros inocentes acechan algunos malhechores detestables para animar la cosa. Como tú, por ejemplo.

Asumes el papel de Tanner, un policía de incógnito con la misión de identificar (y esposar) al Número Uno. Tanner ha renunciado a su insignia, ha dejado su uniforme en la reserva y se ha instalado en un motel cutre, donde su contestador automático recibe los mensajes de sus nuevos colegas del hampa. Es una manera astuta de presentar una selección de misiones automovilísticas al jugador, que escucha las varias posibilidades a través de la voz de un reparto de actores. Entre las propuestas puedes hacer pedazos el coche de un rival o entregar paquetes misteriosos... La decisión es tuya.

El contestador te mostrará cuántos mensajes tienes y te invitará a escucharlos. Son los detalles de cada misión (o trabajillo) que se ofrece a Tanner. En ocasiones sólo

UN JUGADOR



TARJETA DE MEMORIA

EDITOR	Gt Interactive
GÉNERO	Persecuciones de coches
PRECIO	N/D

Cómo esquivar a los polis

La habilidad al volante sólo sirve parcialmente. Mantenerse alejado de los problemas es la auténtica destreza. Pero ¿cómo te lo haces para robar bancos y machacar restaurantes sin atraer la atención?



Utiliza el escáner. Los polis aparecen señalados con puntos verdes. Tú eres el punto blanco en el centro. Mientras haya un edificio entre ellos y tú (esto es, no pueden «verte» circulando por ninguna carretera) puedes hacer lo que te dé la gana. Pero provoca demasiados problemas y te perseguirán enérgicamente.



Conduce lentamente. Es extraño, ya lo sabemos. Si no te persiguen esos asquerosos y si tienes todo el tiempo del mundo para llegar a donde vayas (si no estás en una sección con el tiempo controlado), ¿por qué no conducir como tu madre? ¿Por qué deberían pararte si lo haces así? Exacto.



No choques contra nada. Golpea demasiados coches y estarás acabado.No subas a las aceras. La recompensa de los policías es mayor en cada misión, lo que te permite una cierta carta blanca en los fragmentos más frenéticos. El mérito aquí es conducir con seguridad y rapidez y, por consiguiente, evitar los problemas.

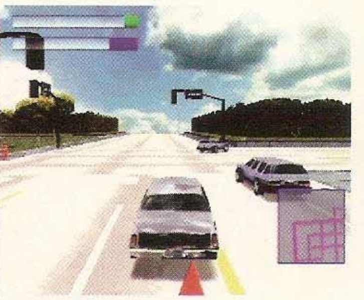
[1-2] Los malditos domingueros se meten en medio. [3] Bonito conjunto de señales de frenazos.

Cómo: perder a los polis

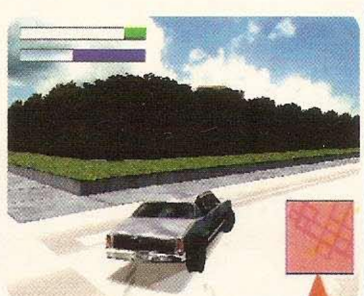
OK, o sea que tienes polis detrás tuyo. A pesar de las 43 distintas misiones que hay en *Driver*, descubrirás que el objetivo del juego se reduce a una cosa: despistar a quien te persigue. Llega al lugar de encuentro con los polis cerca y tus colegas no aparecerán. Párate delante de tu escondite después de un robo y tu banda te dirá que sigas conduciendo. En resumen: haz *cualquier cosa* bajo vigilancia y pierdes toda oportunidad. Lo único que puedes hacer es a) esquiva a los polis para que no pillen ni tu sombra o b) conduce como si fueras Satán con el trasero en llamas. Los polis de *Driver* se comportan exactamente como los de verdad. Si ven que giras a la derecha en un cruce, ellos harán lo mismo. Pero si vuelves a girar *antes* de que los polis giren a la derecha (esto es, dan la vuelta a la esquina y no te pueden ver) se meterán en todos los callejones para mirar. Si te ven, continuarán persiguiéndote. Si llegan a un cruce en T y no pueden ver qué camino has tomado, escogerán uno de los dos al azar.

O sea, que gira para que los polis te pierdan de vista. Entonces gira otra vez para mantenerte fuera de su vista cuando los polis giren la primera esquina. Finalmente, gira por una vez más para que cuando los polis miren en el cruce si te fuiste por allí, tú ya no estés. Sencillo.

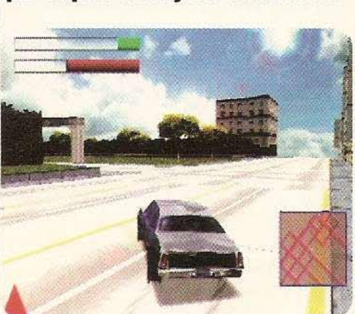
El triángulo rojo en la parte superior de la pantalla te muestra dónde están los polis respecto a ti. La intensidad del triángulo muestra la distancia que os separa. Aprende a usarlo y serás tan escurridizo como una comadreja grasienta.



El triángulo rojo en el centro significa que los polis están justo delante de ti.



Gira a la derecha y el triángulo marca al fondo. Estás fuera de vista.



Haz el próximo giro antes de que él haga el último y te vea.



Lo conseguiste. ¡Le has perdido! Ahora, no pares para que no te localice.

habrá un mensaje esperándote, a veces tres o cuatro y, como diversión, algunas equivocaciones de número cómicas y amigos que se interesan por ti. Si alguna misión te parece interesante, la aceptas y te ves transportado a tu coche, que se encuentra delante del motel. De repente estás al volante y el escáner (abajo a la derecha) te indica adónde ir y te señala la posición de los polis. De vez en cuando, una misión empieza con una visita al repertorio de coches, y tu compañero pregona el rango de modelos que están en oferta. En tu decisión influirá la misión concreta, combinada con la velocidad, aceleración y potencia de cada coche expuesto. A veces, el agradable y serpentino argumento del juego te permite volver para buscar una opción mejor.

En cambio, en algunas misiones estás obligado a utilizar coches determinados, como en una de nuestras favoritas, en la que tienes que recoger al jefe de una banda rival en tu supuesto taxi y luego ejecutar tantas maniobras estrafalarias como puedas para darle al pobre hombre un susto de muerte. Un «miedómetro» en la parte superior de la pantalla te indica cuánto pánico tiene. Otra misión requiere el transporte de una caja de gelignita en una furgoneta. Pero, por supuesto, la poli se entera de tu viajecito e intenta detenerte, lo que acaba en una combinación deliciosa de conducción loca para escapar de la poli y el intento de no terminar con las pestañas calcinadas por culpa de una explosión inoportuna. Una vez más se emplea un contador, que muestra a cuánto traqueteo se ve expuesta la gelignita.

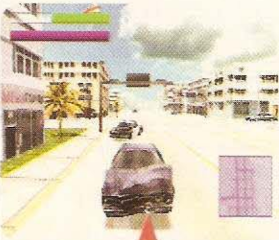
En total hay 44 misiones, y la conclusión satisfactoria de algunas supone la aparición de otras. Puedes acabar el juego entero si cumples 25 misiones. Si fracasas en alguna, tienes otra oportunidad, pero al tercer fracaso estás eliminado, y tendrás que volver a la acción a través de la última posición que guardaste.

Al final de la última misión se analizan tus éxitos, tus fracasos y tu eficacia, y todo eso se traduce en una puntuación que te incita a acometer más y más intentos. Por supuesto, cuando vuelvas a jugar podrás probar suerte con las misiones que no emprendiste en primer lugar. Si añades a esto todos los subjuegos que aparecen (detallados más adelante), tendrás más que suficiente para estar

Te paras en los semáforos, serpenteas entre el tráfico y admiras pantalla tras pantalla unos escenarios que nunca se repiten.

Astutas acrobacias

O sea, que has intentado perder a los polis a través de tu sorprendente conocimiento de las calles laterales y tu giro de esquinas con precisión láser y todavía los tienes detrás. Ha llegado el momento de ensuciarse con algunas simples trampas que les engañarán.



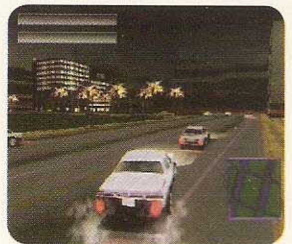
En las carreteras de doble calzada, cruza la mediana de separación y dirígete contra el tráfico que viene en dirección contraria. Los polis te seguirán y, gracias a su IA dirigida únicamente a pillarte, a menudo quedarán atrapados en el tráfico. Con resultados hilarantes.



Toma un atajo a través del parque. Primero, encuentra algunos árboles. Dales algunas vueltas y observa por el retrovisor (pulsa R1 y R2 al mismo tiempo) cómo los polis intentan hacer lo mismo. Son unos inútiles en eso. Observa cómo su coche choca contra el árbol y se incendia. O hazlo tú mismo.



Pasa por un cruce atestado. En diagonal. Mira por el retrovisor. ¿Todavía tienes detrás un coche que no está abollado? Tira del freno de mano y gira rápido los botones 180 grados ahí, en medio de la calle. Ahora vuelve hacia la *melée* de coches. Si los polis pasaron la primera vez, no hay manera que puedan volver a hacerlo.



Simplemente, conduce como un loco.
Los coches de los polis son más lentos que tú. Conduce lo bastante lejos en una dirección y te perderán de vista rápidamente. No es la manera más técnica, eficaz o brillante de quitártelos de encima, pero si todo lo demás falla, este método funciona.



¿Está el coche de la poli reduciendo la distancia respecto al tuyo poco a poco? ¿Sale humo o llamas de su parte delantera? ¿Está tu coche relativamente hecho polvo? Si es así, prueba a lanzar las anclas y lanzarte contra él tan rápido como puedas. Este porrazo debería ser suficiente para echar su coche fuera de la carretera e inutilizarlo.

1



2



3



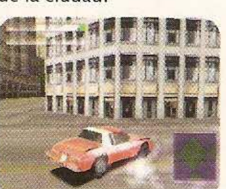
4



[1] Los coches tienen una suspensión súper suave y saltarán si te subes a un bordillo. [2] Revisa el encendido en frío. [3] Si no se quita de tu camino, ¡llévatelo por delante! [4] Casi demasiado bonito para ser verdad, ¿no?

Dominio en la conducción

Domina las siguientes habilidades y conviértete en el mejor conductor fugitivo de la ciudad.







El freno de mano de 180°
Aprieta el acelerador para conseguir algo de velocidad. Suéltalo y, simultáneamente, gira rápido y tira del freno de mano. A la mitad del giro, suelta todos los botones y vuelve a pisar el acelerador. Dejarás huella de conducción con estilo.

Freno de mano en la esquina
Gira un buen trozo antes de la esquina. Suelta el acelerador, acaricia el freno de mano y luego vuelve a darle gas. Mientras giras la esquina, pulsa el botón de velocidad rápida y luego vuelve el coche a su dirección original con un poco de contravolante. Los tramposos utilizan el freno de mano automático.

El acelerador
Pulsa y mantén pulsado el acelerador. Combínalo con algo de giro del volante (preferiblemente manteniendo pulsada la velocidad alta) para devolver el coche a su trayectoria. Ideal para huidas rápidas cuando los polis se te acercan por delante y tú estás orientado en la dirección incorrecta.

Hay semáforos, atascos y la vigilancia de patrullas de policía.

entretenido bastante tiempo. Hay coches, misiones totalmente ilegales y una presencia policial imponente. Por lo tanto, debería ser *GTA* en 3-D. Pero no, la cosa no es tan sencilla, por varias razones. Para empezar, una vez instalado en el vehículo no puedes cambiar de objetivo en plena misión, ni escapar de la poli a pie, ni desde luego liarte a tiros. De hecho, no sale una pistola en todo el juego. DE HECHO, es imposible matar a nadie, ni siquiera con tu coche. Es absurdo, pero los peatones poligonales que deambulan, cruzan las calles y disfrutan del aperitivo en algún bar se escabullen en cuanto te acercas. Intenta atropellarlos: siempre saltan como grillos para esquivar tu parachoques. Divertido durante cinco minutos, pero una decepción enorme a los que esperan acción mortal al estilo *Grand Theft Auto*.

Driver no es, pues, *GTA* en 3-D. Hay parecidos, claro (coches, misiones, embustes ilegales), y es poco probable que el juego de Reflections existiese sin la instigación del género por parte de *GTA*, pero *Driver* se labra sus propios éxitos. Si *GTA* consiguió escandalizar a más de uno pese a su esquemático aspecto, imagina qué calificación obtendría una acción similar en unas 3-D de tan estupenda factura. Sobre todo si tenemos en cuenta la creación de tus propias películas mediante la excelente y exhaustiva opción de *replay*. Un *Driver* con tiroteos, muertes en carretera y baños de sangre provocaría pesadillas en la mente de cualquier ser normal.

Los desarrolladores quieren dejar bien claro que se trata de un juego de conducción –de persecuciones en coche–, y todo lo que le falta en cuanto a salvajadas lo recompensa con una maniobrabilidad exquisita, escenarios urbanos inmensos y misiones bien diseñadas.

Las cuatro ciudades que aparecen en el juego (Nueva York, San Francisco, Los Angeles y Miami) son réplicas de sus equivalentes reales. El juego logra englobar un área de 50 kilómetros cuadrados, con los monumentos más destacados de cada metrópolis. Para que haya variedad, todas las misiones de Los Angeles son nocturnas, lo que da al título la oportunidad de lucir unos efectos de luz espectaculares. Y, por si no fuera suficiente, algunas misiones tienen lugar bajo chaparrones torrenciales, de modo que la parte trasera de tu coche se des-

Toques de distinción

Tómate tu tiempo, saborea el café y admira la elegante apariencia de *Driver*.







A medida que tu coche resulta dañado, va quedando más y más abollado ante tus propios ojos. Bastante ingenioso, pero ni la mitad de ingenioso que los motores que, eventualmente, sacan humo y se incendian. Lo cual también es muy ingenioso, PERO NI LA MITAD DE INGENIOSO que el viento moviendo las llamas alrededor y cambiando en intensidad y dirección de vez en cuando.

Es de noche (una oportunidad fantástica para mostrar algunos de los llamativos efectos de luz). Está lloviendo (fantástica oportunidad para exhibir algunos de los efectos de partículas llevadas por el viento). Pero lo mejor está aún por llegar. La lluvia que cae deja el asfalto más y más mojado, reflejando tenuemente y de forma alargada las luces de la calle y las de freno de los otros coches.

Los peatones andan por las aceras. O se sientan en un café mientras disfrutan de sus refrescos. Pasa como un chalado cerca de ellos y se agitarán. Los peatones pegarán un salto para quitarse de en medio (no importa que insistas en intentar pillarles) mientras que los bebedores de café girarán su cabeza para ver cuál es el motivo del alboroto.

Protagonista: Ryan O Neil

Driver es deudor de muchas películas, pero ninguna como el clásico de los 70 *Driver*, con Ryan O Neil. ¡Hasta se copió el nombre de la película!

En el film, O Neil interpreta el papel de un conductor experto en huidas que trabaja para una banda de delincuentes (y posteriormente se integra en ella). En una de las primeras secuencias, O Neil conduce como un loco por un aparcamiento subterráneo para exhibir sus habilidades a sus potenciales nuevos patronos.

En un fragmento sacado directamente de la película, aparece la primera misión de *Driver*: una prueba parecida de habilidad en un aparcamiento. El jugador debe llevar a cabo todas las habilidades que aparecen en una lista (extremo superior derecho de la pantalla) en muy poco tiempo. La idea es que debes demostrar tu habilidad *antes* de que empiece el juego. Es una buena idea que haya un menú de prácticas con el cual hacer precalentamiento.





Alternativas

Grand Theft Auto

Feo, pero lleno de muertos, risas y crueldad del hombre con el hombre. En coches.

★★★★

Destruction Derby

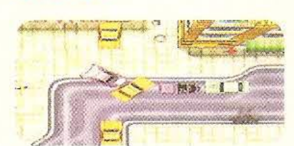
El primer lanzamiento de *Reflections* en un soberbio juego de destrucción de coches.

★★★

Destruction Derby 2

***Destruction Derby* más una estructura de juego de carreras. Excelente.**

★★★★★





liza con más facilidad y, sobre todo de noche, crea unos reflejos magníficos sobre la carretera mojada.

La ecuación coches más ciudades más misiones equivale a un Chevrolet repleto de diversión. Sólo conducir por la ciudad, quizá entrenándote para tu próxima misión con la opción «Take a Ride» (de paseo), es una pasada. Pero, en el fondo, el objetivo del juego es muy simple: conduce desde el punto A al punto B sin atraer la atención de la policía (o al menos despistándola en accidentes o en las sinuosas calles antes de llegar a tu destino). Déjate estar de descripciones pretenciosas. El juego consiste en *eso*. Punto. Pero no significa que te canses jamás de darles esquinazo. En *Driver* conduces por la autopista en dirección contraria o zigzagueas entre los árboles del parque con la esperanza de zafarte de tus perseguidores. O atraviesas un cruce a todo gas, das una vuelta de 180º y obligas de nuevo a los polis a arriesgar sus carrocerías. O contemplas la despedida de tus contrarios en el retrovisor mientras escapas ileso (y libre de perseguidores). Genial. De acuerdo, algunas misiones redundan en temas muy parecidos (la barra de potencia representa cantidad de cosas diferentes), pero

el desarrollo del argumento y las ramificaciones de la estructura de misiones no sólo te hacen sentir como una minúscula tuerca en el interior de una máquina gigantesca y corrupta, sino que te estimulan a jugar una y otra vez. Te lo suplicamos: ponte unos guantes de conducir elegantes, unas gafas de sol reflectoras y saca *Driver* a pasear. Será la escapada de tu vida.

VEREDICTO

GRÁFICOS	Impecables	1 2 3 4 5
SONIDO	Melodías sobresalientes	1 2 3 4 5
ADICTIVIDAD	Gran juego pero algo visto	1 2 3
ACCIÓN	Encolvente y emocionante	1 2 3 4
PRESENTACIÓN	Correctamente valiente	1 2 3 4
ORIGINALIDAD	GTA + DD. Hmm...	1 2 3

El juego debería haber sido *GTA* y un auténtico test de resistencia de nervios. Steve McQueen lo daría por bueno.







Selección Selección Selección Selección Selección

SOBRE CINCO ESTRELLAS

Selección

Street Fighter Alpha 3

Con 10 años de producción, parecería que ha llegado el *beat 'em up* definitivo de Capcom. En 2-D y orgulloso de ser así, tan sólo sucede que *Street Fighter Alpha 3* es el fin

Siempre ha sido el *beat 'em up* del purista; esta tercera versión de la popular serie *Alpha* puede, de una vez por todas, reclamar la ilustre posición más elevada en el podio de excelencia en lucha.











[1] ¡Lucha a la vista! [2] Todo es tan rematadamente colorista. [3] Akuma sigue siendo uno de los mejores personajes del juego. [4] Los combos de múltiples golpes aún son muy visibles ... [5] ...una vez más.



La rama *Alpha* del árbol *Street Fighter* siempre se ha concebido como el apéndice más cómico. Presenta *sprites* tipo dibujos animados y supermovimientos un poco extravagantes, a diferencia de los minuciosos combos de la serie original *Street Fighter*. O sea, que allá vamos otra vez. Han desenterrado de nuevo a los viejos favoritos, un poco seniles, como Fel Long, Dee Jay y Cammy, junto a una nueva y predecible generación. Entre estos últimos tenemos a Juli, R. Mika y Codi del *beat 'em up* en *scroll Final Fight*, que son tan sólo algunos de los personajes que constituyen este asombroso cuadro de 34 luchadores.

Street Fighter Alpha 3 consta de varias opciones nuevas, así como de otras ya existentes que se han renovado. Estamos hablando de una barra de defensa, que disminuye cada vez que bloqueas, hasta que al final quedas incapacitado para bloquear durante unos momentos, hasta que vuelve a llenarse. También aparecen







■ EDITOR	Capcom/Virgin
■ GÉNERO	*Beat-'em-up* en 2-D
■ PRECIO	7.990 pesetas

[1] ¿Dos contra uno? No parece muy justo. [2] Creo que has ganado, ¿verdad? [3] Estos gráficos son mejores que nunca. [4] Adon, colega, no creo que tengas muchas opciones. [5] ¿La definición de dolor? Acércate amigo, acércate mucho.

[1] Los viejos favoritos, sus viejos movimientos. [2] Parece que no lo ha visto venir. [3] Ya no puede mejorar más... hasta que llegue PlayStation 2, queremos decir.




nuevos modos de juego, como el Dramatic Battle, en la que tú y un compañero controlado por la CPU os enfrentáis a un solo enemigo también controlado por el ordenador.

Pero aún hay más. Tras elegir el personaje, hay que decidir un «ismo» (extraño nombre, ¿no?). Aparecen en tres formatos —V, X y A—, que en esencia se adecuan a distintos estilos de lucha. Cada uno tiene sus

«En el Dramatic Battle, tú y un compañero controlado por la CPU os enfrentáis a un solo enemigo también controlado por el ordenador.»





Flexiona tus músculos

Casi todo aquello que ha aparecido en los distintos *Street Fighter* se incluye en esta versión Alpha: 34 en total. A pesar de que sólo se presentan cuatro personajes nuevos (dos de ellos se han birlado directamente del viejo juego *Final Fight*), se trata de un juego para puristas de *SF*, puesto que se han incluido todos los luchadores con las técnicas más impresionantes.

Favoritos familiares

Adon
Akuma
Birdie
Blanka
Cammy
Charlie
Chun-Li
Cody
Dan
Dee Jay
Dhalsim
E. Honda
Evil Ryu
Fei-Long
Gen
Guile
Guy
Ken
M. Bison
Rolento
Ryu
Sagat
Sakura
Sodom
T. Hawk
Vega
Zangief

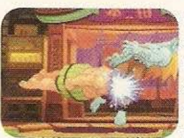
Los nuevos miembros

Juli
Juni
Karin Kanzuki
Rainbow Mika









Muchos de los sospechosos habituales los reconocerás de otras versiones de *SF*, más un puñado de nuevos reclutas.

Ejecución de nuevos movimientos

Después de que aparezca cada una de las nuevas versiones de *Street Fighter Alpha* siempre decimos que es la última, que hasta aquí hemos llegado. Pero por alguna inexplicable razón, llega Capcom y crea otra, que siempre resulta ser un poco mejor, una experiencia de *Street Fighter* un poco más «completa». En el que debe ser el último juego *Alpha*, Capcom ha eliminado todos los límites y la lista total de personajes y opciones originales es impresionante. A continuación te presentamos algunas de las mejores nuevas aportaciones.

Guard Power Gauge

Una nueva opción que, de una vez por todas, elimina a todos los cobardes de *Street Fighter* que, al principio de cada ronda, se escabullen hacia uno de los extremos de la pantalla y tan sólo bloquean los golpes para evitar la derrota. Cada ataque que bloquees hará que pierdas parte del Guard Power Gauge y si no atacas a tu vez, te encontrarás en la temible posición de ser incapaz de bloquear los frenéticos ataques de tu oponente.

Movimientos de ataque

Además de los viejos dos en uno restantes, existen varias nuevas versiones que hay que aprender. También se han aumentado los clásicos movimientos «nip-up», en los que ejecutas un movimiento mientras te estás levantando, y ahora tienen más prioridad que cualquier movimiento en pie.

Movimientos de defensa

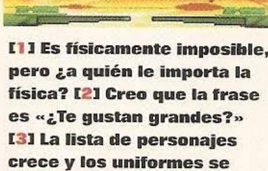
A pesar de que *SFA3* es, en mayor medida que cualquiera de las versiones previas de *SF*, el sueño de un pugilista atacante, también se ha aumentado la gama de movimientos defensivos.Destaca la capacidad de utilizar recuperaciones rodando, en el aire y cuando te han derribado con un ataque elevado o a media altura, o cuando te han agarrado y quieren lanzarte.





Se trata de la experiencia de *SF* más completa hasta el momento, y SFA3 ha desplegado toda una gama de nuevos movimientos.









[1] Es físicamente imposible, pero ¿a quién le importa la física? [2] Creo que la frase es «¿Te gustan grandes?» [3] La lista de personajes crece y los uniformes se hacen más pequeños.

« Quizá la innovación más importante sea el World Tour. En él viajas por el mundo, repartiendo un sinnúmero de tortas...»



ventajas e inconvenientes. Uno puede ofrecer más supermovimientos y habilidades, pero infringirá daños menores al oponente. Otro puede darte mayor potencia, pero al mismo tiempo despojarte de las técnicas más refinadas. Todo depende de tus preferencias.

Quizá la innovación más importante sea el World Tour. En él viajas por el mundo, repartiendo un sinnúmero de tortas en cualquier país que te brinde un oponente. Todos tus adversarios extranjeros poseen



Street Fighter Alpha 3

¿Clon de arcade para el hogar?

Con toda la razón del mundo, las críticas han acusado a Capcom por no crear conversiones tan perfectas de los arcades, puesto que las máquinas se lo permiten. Parece que los inventores aplasta-botones de la sede central japonesa de Capcom se han tomado estas críticas en serio, dado que esta versión de la serie *Street Fighter* no podría ser más idéntica a un arcade. De hecho, es casi un clon.





Acción de arcade desde tu hogar.

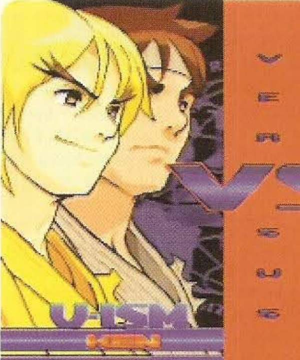
¿Qué es un 'ismo'?

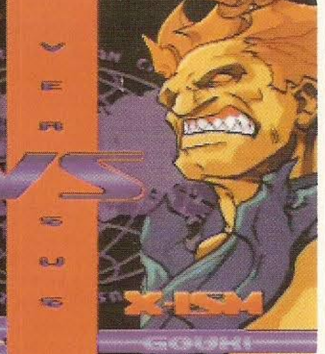
Es un «ismo»... y dicho así no tiene ningún sentido, pero esta nueva opción te permite elegir entre uno de los tres (ismos, queremos decir) antes de empezar cada partida. Es un sistema para elegir tu estilo de juego, la cantidad de Súper Combos y extras que asignas al luchador que has elegido.

X-ismo
Basado en: *Street Fighter 2*
Estilo: Agresivo
Opciones: Clasificación de daños elevados, pero pierdes la capacidad de recuperarte en el suelo o bloqueos aéreos. Sólo un Súper Combo

A-ismo
Basado en: *Street Fighter Alpha*
Estilo: Defensivo
Opciones: No sólo te permite recuperaciones desde el suelo y bloqueos aéreos, sino también contadores Alpha, Súper Combos, mofas y Super Gauge de tres niveles.

V-ismo
Basado en: *Street Fighter Alpha 2*
Estilo: Mezcla
Opciones: Casi todo lo que aparece en *SFA2*, e incluye el maravilloso sistema de Custom Combo.









El sistema de 'ismos' te permite elegir entre tres estilos de lucha antes del inicio de cada partida.



algún tipo de ventaja respecto a ti. A algunos sólo puedes herirlos con combos personalizados. O puede haber un límite de tiempo en el combate. Lo más destacable es la oportunidad de enfrentarte de manera simultánea a dos oponentes controlados por la CPU. Esta opción funciona la mar de bien, porque los puñetazos conservan su ritmo a lo largo de



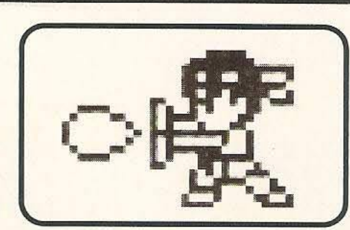
«La calidad del modo para dos jugadores quita el aliento. Las batallas fluyen con toda suavidad.»

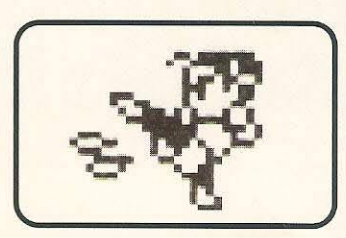


Un Sub-juego de bolsillo

En un juego que, con franqueza, está del todo desprovisto de cualquier cosa que se parezca a una opción original de verdad, resulta muy de agradecer que Capcom haya abrazado sin reticencias una nueva tecnología. La PocketStation se ha utilizado antes en combinación con un juego de tamaño completo en PlayStation, pero en el caso de *SFA3* esta opción obtiene todo el éxito que se merece.

En *SFA3*, puedes guardar tus personajes en una tarjeta de memoria, como siempre, y también en una PocketStation, en la que puedes «entrenar» a tu luchador antes de hacerlo volver, quiera o no, al Modo World Tour. Se parece mucho a la mascota virtual de Tamagotchi, y el guerrero que hayas elegido puede participar en un mini sub-juego. Entre ellos, se encuentra un juego Dragon Punch para Ken y otro Super Fireball para Ryu. Buen toque, Capcom...





Pon tus personajes a entrenarse con la PocketStation.

Nueva acción a la moda

Ningún nuevo juego de lucha estaría completo sin por lo menos un nuevo modo en su honor. Y aunque se ha oído el ruido inconfundible de un cubo que se raspa con frenesí para apurar las últimas migas en casi todos los juegos de lucha que se han publicado en los últimos tiempos, los dos nuevos modos de *SFA3* merecen la pena de verdad.

Modo World Tour

Casi se trata de un juego de rol, puesto que luchas en 32 escenarios por todo el mundo. Tu rendimiento en las batallas se relaciona con los nuevos niveles de experiencia y habilidad que se te ofrecen; por lo tanto, cuanto mejor luches, más recompensas recibirás. Los puntos de experiencia también pueden reportarte nuevas fuerzas de «ismo», entre las mejores se encuentran Guard Power Plus, Air Guard, Super Defence y Hard Body.

Modo Dramatic Battle

Una ligera adaptación del sistema Tag que fracasa de manera lamentable en las conversiones a PlayStation de los juegos Marvel de Capcom. En este caso, tú y tu socio controlado por ordenador os enfrentáis a un único oponente de CPU. El modo Dramatic Battle no es un elemento más tan esencial como el modo World Tour, pero resulta francamente divertido si tienes media hora libre.





Reparte palizas en todo el mundo o asóciate en un dos contra uno en los nuevos modos World Tour y Dramatic Battle de *SFA3*.

«El modo en que te obliga a machacarte los dedos es lo que lo convierte en genuino, un juego que te exige experiencia.»

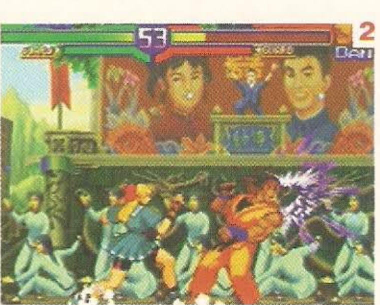


toda la lucha. Genial.

La calidad del modo para dos jugadores quita el aliento. Las batallas fluyen con toda suavidad, con un sistema de prioridad de movimientos muy bien pensado: cuando dos movimientos coinciden, el resultado es consecuente. De esta manera se intensifica la competición, y sólo te convertirás en un maestro con mucha práctica en el modo de práctica. En este dojo virtual no hay lugar para la pulsación aleatoria de botones. No hay







[1] Seguro que «llamativo» es la primera palabra que te pasa por la cabeza. [2] Si te fijas en las cosas sonrientes y estrafalarias de la pared del fondo, los ojos te SEGUIRÁN por toda la sala. [3] ¿Lo ves? Han vuelto. ¿Estás asustado? ¿No? Pues deberías, tenlo por seguro.



¿Te acuerdas de esto?

No hay nada como un breve paseo por el camino de la memoria para hacer que trabaje la vieja materia gris. Por ejemplo,
¿Alguien se acuerda (risas) del penoso intento de transformar el juego *Street Fighter* en *Street Fighter: La película*? Van Damme y Kylie Mynogue se enfrentaron con Raul Julia en un intento tan patético que a duras penas escaparon de que les demandasen millones de amantes del cine por desacreditar la palabra «película» al utilizarla en el título del filme.
Busca la palabra «horrible» en tu diccionario favorito y encontrarás una foto del reparto de esta película con enormes sonrisas en sus benditos e ignorantes rostros.



Tienes el juego, la camiseta y la taza de complemento de *Street Fighter*. Pero huye de la película. ¡Por favor!

El poderoso movimiento

Es casi seguro que el mejor nuevo movimiento en *Street Fighter Alpha 3* (y también uno de los más difíciles de ejecutar de manera correcta) es el combo especial Raging Demon. Sólo es accesible para Akuma y Evil Ryu; se trata de un súper movimiento imbloqueable que se activa al pulsar Puñetazo ligero, Puñetazo ligero, Adelante, Patada ligera y Puñetazo fuerte.

Puede que creas que un combo como este proporcione al jugador que lo utilice una ventaja injusta. Por suerte, la cantidad de tiempo y esfuerzo que precisa el dominio de este movimiento implica que no está al alcance de todos.
Se necesita un jugador excepcional de *Street Fighter* para que consiga hacerlo funcionar siempre.





Imbloqueable pero también casi imposible de dominar: el increíble combo Raging Demon.

«En este dojo virtual no hay lugar para la pulsación aleatoria de botones. No hay duda de que se trata de un juego para puristas.»

duda de que se trata de un juego para puristas. Sí, es en 2-D. Sí, es cualquier cosa menos realista. Y sí, básicamente se parece al tipo de máquina en cuya ranura





Street Fighter Alpha 3

El bueno, el feo y el malo

Nadie con un aliento de humanidad acusaría a Capcom de escatimar con su licencia de *Street Fighter*. Desde juegos de lucha estándar hasta juegos de *puzzle*, hemos visto de todo. El único aspecto que no se ha aprovechado hasta el momento es algún tipo de juego de conducción con todos los personajes de *Street Fighter* ... bueno, *esa* sí es una buena idea. Buena de verdad. De todas formas, aquí os presentamos los puntos más altos, medios y patéticamente bajos en la historia llena de oscilaciones de *Street Fighter*.

Uno de los mejores
STREET FIGHTER EX ALPHA

★★★★★

Cuando se oyeron rumores de que en Capcom entraban en la tercera dimensión, la gente temía que se tratase de una idea espantosa para ganar dinero. Sin embargo, el resultado fue una increíble transformación de oruga en mariposa, puesto que todo el juego apareció intacto e igual de jugable. Uno de los mejores momentos de Capcom.

Todavía en la cima...
SUPER PUZZLE FIGHTER 2

★★★★★

De nuevo, podría haber sido espantoso y es probable que Capcom hubiese ganado un pastón con tan sólo un sub-producto dudoso, si quisiese. Pero presentó fue un juego superlativo del estilo *Puyo Puyo/Tetris*, con la inmensa jugabilidad de *Bust A Move* en su mejor momento.

Pérdida de actitud
POCKET FIGHTER

★★★★

En él aparecían todos los personajes habituales de *Street Fighter* en un estilo de dibujos animados aún más ridículo. Un poco preocupante, puesto que parecía que propinases una buena paliza a versiones infantiles de los personajes habituales, sin embargo, era tan jugable como siempre, o sea, que no estaba tan mal.

Caída en picado
STREET FIGHTER COLLECTION

★★

Con dos viejos y flojos juegos de *Street Fighter* y un clon de *Alpha* por debajo de la media no se hace una buena recopilación ... Si quieres un consejo, quédate con *Street Fighter Alpha 3*. Tiene todos los elementos de *Street Fighter* que puedas desear.

A por los restos
STREET FIGHTER: THE MOVIE

★

Una vez más, una buena idea para sacar dinero. Timo de *Mortal Kombat* al digitalizar los personajes... y convertirlos en los personajes de la película. ¡Genial! Pero la película era basura, al igual que los
actores y los personajes digitalizados se movían por la pantalla con el dinamismo y vivacidad de un vegetal en estado de descomposición.









En la lista completa de *Street Fighter* puedes gastarte literalmente decenas de miles de pesetas sólo en juegos.

[1] Blanka ha vuelto y está más grande y furiosa que nunca. [2] Por supuesto, Chunners también vuelve. Por lo tanto, hay muchísima ultra-violencia y patadas elevadas. Bien.

Alternativas

Mortal Kombat Trilogy
Con más violencia, sangre y movimientos especiales que un juego de *Street Fighter* pero por desgracia, mucha menos jugabilidad.

★★★

Pocket Fighter
¿Quieres algo un poco más sencillo, más infantil? *Pocket Fighters* tiene menos luchadores y menos controles por los que preocuparse, o sea, que quizá te divierta más.

★★★★







depositabas cinco duros la década pasada. Pero si te centras en esto, te perderás lo esencial. *SFA3* es la encarnación de la jugabilidad. El modo en que te obliga a machacarte los dedos hasta convertirlos en muñones de tejido orgánico es lo que lo convierte en genuino, un juego que te exige experiencia. Mucha gente lo pasará por alto, lo considerará una locura de los viejos tiempos. Ellos se lo pierden.



VEREDICTO



■ GRÁFICOS	Muy buenos de principio a fin	1 2 3 4
■ SONIDO	Nunca ha sido su fuerte	1 2 3
■ ADICTIVIDAD	Acción de un jugador	1 2 3 4
■ ACCIÓN	Fuerte como el teflon	1 2 3 4 5
■ PRESENTACIÓN	Brillante	1 2 3 4
■ ORIGINALIDAD	Dos modos nuevos	1 2 3

Corre a tu tienda, véndete tu viejo juego de *SF* y cómprate éste. Sin lugar a dudas, es el mejor hasta el momento.









Selección Selección Selección Selección Selección

SOBRE CINCO ESTRELLAS

Bloody Roar 2

Afílate las garras y prepárate para ver cómo vuelan las pieles. Los *beat 'em ups* nunca volvieron a ser lo mismo después del *Bloody Roar* original. Ahora, con esta secuela, la lucha te convierte de nuevo en un animal.

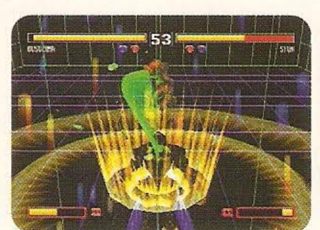
¿Topos luchando con lobos? ¿Murciélagos enfrentándose a tigres? ¿El viejo desacuerdo entre un insecto y un leopardo? Debería avisarse a la Sociedad Protectora de Animales, tenemos a uno en nuestras manos, aquí mismo.

Animales chiflados

Siguiendo el ejemplo de la biblia *Street Fighter* sobre las palizas, *Bloody Roar 2* contiene combos y movimientos especiales que probablemente sean los más extraordinarios nunca vistos por ojos humanos. De nuevo, como en *SF*, puedes verlos venir con una hora de antelación gracias al oscurecimiento de la pantalla.



Juguemos a 'Descubrir el personaje mediante los efectos gráficos superentusiastas'. Adelante, tu primero.



El movimiento especial de Busuzima utiliza su larga lengua que, le consiguió su éxito con las mujeres.



Más efectos y un cuerpo suelto sale volando como una muñeca hinchable.





[1] Un efecto de aureola significa un golpe. [2] Humano contra bestia: *normalmente* no hay color.

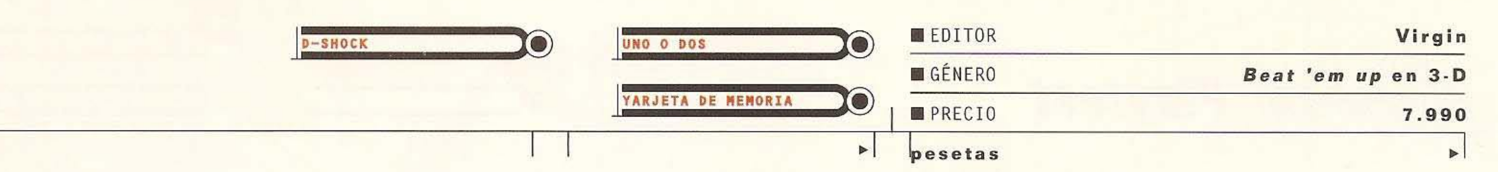
El Evangelio Según PlayStation Magazine

Humanos haciendo el bestia en el ring. Nos suena. Bestias haciendo el bestia en un ring. También nos suena...
Sin embargo, si hay un *beat 'em up* que recordemos con un cariño especial, ése es *Bloody Roar*. Un juego de lucha en el que los personajes sacaban a la luz «su lado más feroz» y luchaban como auténticos animales.. ¡transformándose en ellos! Nos apetecía mucho encontrarnos con una continuación de *Bloody Roar*, ¡y aquí la tenemos!
La mecánica de juego de *Bloody Roar 2* es la misma que la del original: dispones de una barra de vida «convencional» y de una barra de vida «bestial». La de vida «convencional» disminuye con los golpes recibidos, aunque se llena poco a poco durante el tiempo que no recibes ningún ataque; y la









■ EDITOR	Virgin
■ GÉNERO	*Beat 'em up* en 3-D
■ PRECIO	7.990 pesetas



[1] Aplastando moscas. [2] Una bestia sin corazón deja fuera de combate a Jenny. [3] Una vez más, un pedazo de animal propina una paliza de campeonato a la pobre Jenny. [4] Acción pugilística tradicional. [5] Marvel despliega un movimiento especial. [6] Reacción rodilla-espasmo muscular.

La bestia interior

Cada jugador tiene una barra de la bestia, ¿vale? Cuanto mejor luches, más aumentará la barra de la bestia. Entonces, cuando aparezca una «B» parpadeante en la pantalla, podrás transformarte en tu alter-ego animal.

La ventaja más evidente consiste en que tu fuerza aumenta (sí, incluso con el insecto), pero hay que seguir una táctica, puesto que cuanto más aumente tu barra de la bestia, más fuerte será tu animal.

Es verdad, se trata de un *beat 'em up* en 3-D. Muy bien, hay dos luchadores, veamos, luchando. Hasta ahora, todo normal.



Ajá, parece algún tipo de movimiento especial. Déjame adivinar, una bola de fuego llameante devora la pantalla, engullendo a todo y todos los que encuentra a su paso ardiente. Sencillo.

...¿Conejo? ¿CONEJO? ¿Por qué? ¿Quién? ¿Qué? No tiene ningún sentido, pero precisamente esto es lo que da a *Bloody Roar 2* la chispa de novedad a la que se agarra con tanta desesperación.

Blur

El mejor de todos los movimientos especiales e inteligentes combinaciones que puedes ejecutar es un efecto poco conocido denominado el Modo Blur. Tiene un efecto similar al de poner la mano en un baño lleno de cables eléctricos; todos los miembros se debaten con la vaga esperanza de entrar en contacto con algo que no sea el suelo.



Sssssssí, creo que puedo vislumbrar una pierna. Mira allí, en el fondo. ¿La ves?



Esto es bastante estúpido. El pobre desgraciado tenía tantas opciones como una bola de nieve en el infierno. La próxima vez elige a alguien de tu tamaño.



Si observas este dibujo el tiempo suficiente, aparecerá un mensaje que dice «CÓMPRATE *Tekken 3*».



«bestial» aumenta por sí sola paulatinamente o, más rápido, con cada golpe que asestas a tu oponente. Cuando la tercera parte de la barra «bestial» está llena, puedes pulsar Círculo y transformarte en animal (el que corresponda a tu personaje). Una vez metamorfoseado puedes efectuar movimientos especiales más potentes y provocar daños a tu oponente con mayor eficacia y agresividad, pero recuerda que tu contrincante también puede transformarse... Cuantos más golpes recibas en estado animal, más rápido se agotarán tus dos barras de energía, hasta que al agotarse la barra «bestial» te conviertes otra vez en un simple humano o, al agotarse la de vida, mueres.

Los personajes están modelados y animados con una maestría impecable.

'La mecánica de juego de Bloody Roar 2 es la misma que la del original: dispones de una barra de vida «convencional» y de una barra de vida «bestial».'





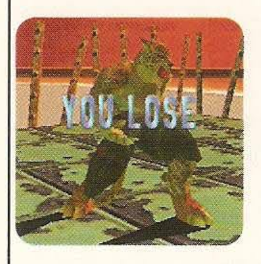


Bestias de peso

Aquí están tres de los animales en los que es probable que te conviertas si deambulas por estos particulares bosques.



Nombre: Long
Criatura: Tigre
¿Y bien? Grande, peludo y muy muy desagradable. Pero también sucede lo mismo con el topo. De verdad, nunca arrincones a un topo, son letales.



Nombre: Marvel
Criatura: Leopardo
¿Y bien? ¿Te imaginas a alguien que anda por el mundo dejándolo todo perdido a base de zarpazos sin criterio aparente? Bueno, si ese fuese Marvel, tendrías los intestinos colgando de las luces y las entrañas estarían desparramadas por las ventanas. ¿Verdad que no es un pensamiento agradable?



Nombre: Stun
Criatura: Insecto
¿Y bien? Pues muy bien. No se parece demasiado a la cosita voladora y zumbante que se te introduce en la oreja cuando estás tumbado al sol sino que, lo creas o no, es uno de los luchadores más letales de todo el juego.







[1] Modo Replay. [2] Jenny ejecuta un movimiento. [3] Bakuryo se convierte en un topo. [4] Impresión del artista. [5] Jenny consigue un punto. [6] Lo ves todo rojo. [7] Marvel se enfrenta al camaleón. [8] Más acción de replay.

¿Quién demonios es?

Si lo miras de cerca y bizqueando un poco, alejado de la luz directa del sol, seguro que encuentras el parecido entre este personaje demoníaco (tomado del modo Story del juego que, por cierto, es muy bueno) y el joven Robbie Williams. Creemos que se debe a la boca. ¿O quizá son esos ojos tan inyectados en sangre? ¿No?



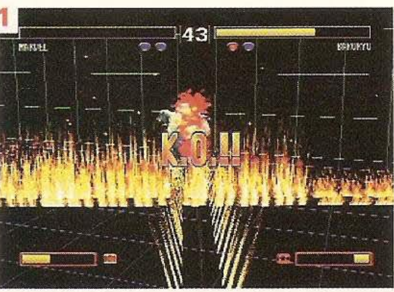


'Los personajes están modelados y animados con una maestría impecable. Quizás te cueste creer esto, pero ahí va: son mejores que los de Tekken 3.'

Quizás te cueste creer esto, pero ahí va: son mejores que los de *Tekken 3*. Están dotados de *gouraud*, como los personajes de *Metal Gear Salid*, de manera que no se les nota ni un solo polígono, por más que la cámara se acerque. La iluminación es fantástica, y pone de manifiesto algunos efectos gráficos increíbles. *Tekken 3* parece «demasiado pixelado» comparado con *Bloody Roar 2*, y decir eso es decir mucho. El estilo de juego, en cambio, se parece más al de la serie *Toshinden* que al de la saga de Namco o a *Dead or Alive:* multitud de magias, explosiones, movimientos hiperrápidos... Es más arcade que un *Tekken*, más rápido y menos metódico, si bien bastante completo en cuanto a movimientos y combos. Los luchadores se mueven de



Bloody Roar 2











[1] Una celebración gráfica. [2] El leopardo de Marvel muele a patadas al Busuzima humano. [3] Jenny marca un punto, con las alas puestas. [4] Por desgracia, aquí la han derrotado. [5] ¡Ah! El bonito conejo acaba de pulverizar a alguien. [6] Ahora es el conejo el que recibe. [7] Jenny de nuevo en problemas. [8] ¡Tumbado de un golpe!





Alternativas

Street Fighter Alpha 3

Si puedes imaginarte una versión más sencilla de *SFA3* en 3-D, te acercarás a lo que en realidad se parece *Bloody Roar 2*... pero con más animales, evidentemente.

★★★★★

Tekken 3

El apestoso viejo juego de Namco que todo el mundo odia. ¿Perdón? ¿Que si bromeo? Por supuesto, pero es más original que repetir una vez más «el mejor *beat 'em up* de todos los tiempos». Nosotros también nos aburrimos, ¿sabéis?

★★★★★





Cuidado con el Topo

En serio. Es cierto que los topos de verdad son diminutos, hacen pequeños montículos en su bonito jardín y tienden a ser tan ciegos como, bueno, pues como un topo. Pero todo esto ha cambiado en *Bloody Roar 2*. Las leyes normales del reino animal se han retorcido un poco en todos los puntos adecuados y, probablemente debido a determinados experimentos con radiación o algo así, ahora tenemos estos sangrientos topos de metro ochenta. Échale un vistazo a esas garras. Imagínatelas hurgando entre los narcisos de tu jardín.



maravilla, tanto en su forma humana como cuando están transformados en animal.

Los puristas, por supuesto, echarán en falta las destiladas y elaboradas técnicas de los *Tekken*, pero en cualquier caso, *Bloody Roar 2* será imprescindible en cualquier colección que presuma de contar con los mejores *beat 'em up* de PlayStation.

VEREDICTO

GRÁFICOS	**Buenos, rápidos y uniformes**	1 2 3 4
SONIDO	**Como un zoo enloquecido**	1 2 3 4
ADICTIVIDAD	**Solo ocho luchadores**	1 2
ACCIÓN	**Un *Tekken 3* reducido**	1 2 3 4
PRESENTACIÓN	**Buena pero nada especial**	1 2 3
ORIGINALIDAD	**Un beat 'em up con animales**	1 2 3

Agradable para jugar y lo bastante rápido para la mayoría, tan sólo necesita algo más de, bueno, de todo.



SOBRE CINCO ESTRELLAS

Kensei: Sacred Fist

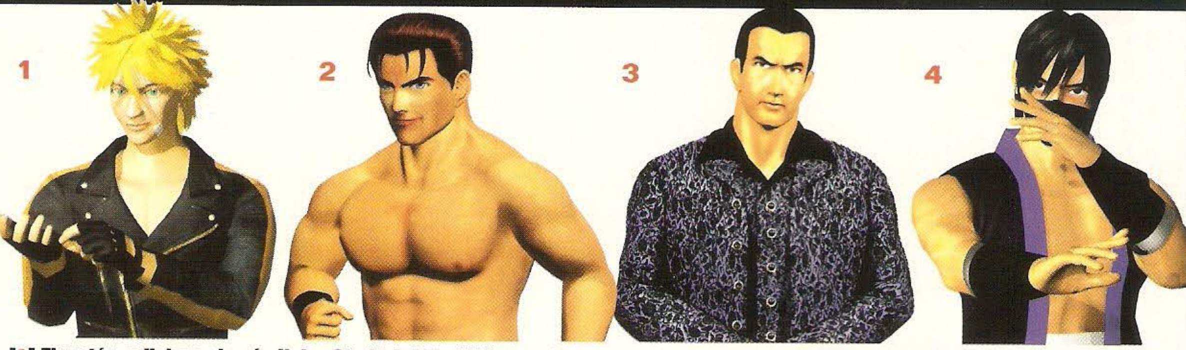
Era inevitable, Konami ha decidido unirse al resto del mundo desarrollado conocido y ha presentado un *beat 'em up*. Pero, ¿han llegado demasiado tarde? ¿O se han volcado en la refriega en el momento oportuno?

Con toda seguridad, *Kensei: Sacred Fist* no es un asunto trivial. Para nada. Se han olvidado de los momentos cómicos y del estilo de dibujos animados que caracterizan muchos juegos de lucha. Para Konami, la batalla de los *beat 'em up* es un tema muy serio que no debe tomarse a la ligera.

Asesinato de personajes

Puede que sólo nueve personajes no parezca una cifra muy generosa para un *beat 'em up*, pero uno de los principales puntos fuertes de *Kensei* se basa en que hay muchos más ocultos; sólo esperan a que un alma inquisitiva se acerque y los descubra.

La mayoría de los personajes aparecen a lo largo del juego principal para un jugador, pero hay más que se presentan a través de los modos de Survival y Time Attack. ¿Cuántos en total? 22. Esto suena un poco mejor, ¿verdad?



[1] El matón callejero alemán Heinz Streit. [2] David Human, luchador profesional de EE.UU. [3] Douglas Anderson, que es clavado a Seagal, aplica una buena llave a Jeet Kune Do. [4] Hyoma Tsukikage es especialista en Ninjitsu. [5] Hong Yuli, maestro del estilo chino 'Drunken Fist'. [6] Saya Tsubaki, maestro de Kempo. [7] Allen, kick-boxer problemático. [8] Ann Griffith, luchador amateur [9] Yugo SanGunji, experto en karate japonés.



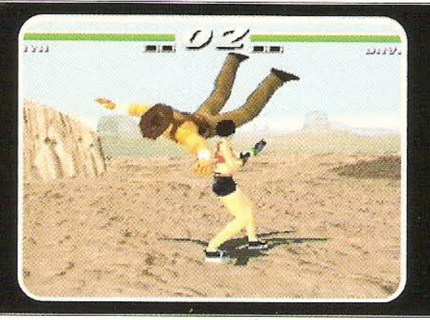




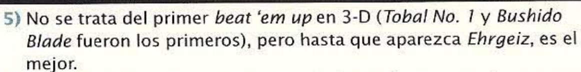


El Evangelio Según PlayStation Magazine

Los antiguos estaban convencidos de que existía un elixir que prolongaba la vida. Los alquimistas se pasaron siglos intentando dar con él. Hubo exploradores que registraron todos los rincones de la Tierra en su búsqueda. Podríamos haberles dicho que la pócima que tanto perseguían era la jugabilidad. Es lo que hace que merezca la pena quedarse despierto hasta las dos de la madrugada para hacerse con esa pista, luchador o nivel extra. Konami también sabe bastante de eso. Entre los asiduos a *Street Fighter EX* prolifera la opinión de que sólo los japoneses son capaces de producir joyas en el género de los *beat 'em up*. *Kensei* es el tipo de juego que te obliga a admitir que quizá estén en lo cierto. Tomemos, por ejemplo, las llaves. En la mayoría de los juegos de lucha, las llaves son movimientos penosos, realizados de cerca y que requieren poca habilidad. En *Kensei*, las llaves se llevan a cabo a mayor distancia, pero dejan a los que los ejecutan en



■ EDITOR Konami
■ GÉNERO *Beat 'em up* en 3-D
■ PRECIO 8.490 pesetas



Sólo hechos

Puesto que *Kensei: Sacred Fist* no se encuentra entre los juegos más conocidos para PlayStation, hemos pensado ofreceros un poco más de información sobre este misterioso título.

1) *Kensei: Sacred Fist* ha estado en desarrollo durante los dos últimos años y se nota la influencia de *Tekken 3, Dead or Alive* y *Virtua Fighter*.
2) Todo transcurre con fluidez, en un estilo casi poético o de ballet, y una frecuencia de 60 imágenes por segundo, llena de soltura.
3) Konami lo ha fabricado y editado. Se trata de su primer *beat 'em up* tridimensional. Konami es muy conocido por dos de los mejores juegos de todos los tiempos: *Metal Gear Solid* e *International Superstar Soccer '98*.
4) En Konami eran muy optimistas, estaban tan orgullosos como el padre de un recién nacido cuando presentaron en exclusiva el juego en la exposición de ordenadores E3 de 1998 en Estados Unidos. Sin embargo, era un mal momento, dado que fue casi coincidió con el lanzamiento en Japón de *Tekken 3*.
5) No se trata del primer *beat 'em up* en 3-D (*Tobal No. 1* y *Bushido Blade* fueron los primeros), pero hasta que aparezca *Ehrgeiz*, es el mejor.
6) Hay diez enemigos contra los que luchar y diez escenarios separados.
7) *Kensei: Sacred Fist* es un nombre muy tonto para un juego de ordenador y, por algún motivo, provoca risas sofocadas a cualquiera que se lo menciones.













Los Huesos rodantes

Otro aspecto que se está convirtiendo en habitual en los *beat 'em ups* tridimensionales es la capacidad de que tu personaje, cuando está en el suelo, pueda levantarse rápidamente para evitar el peligro... A continuación presentamos una breve demostración.

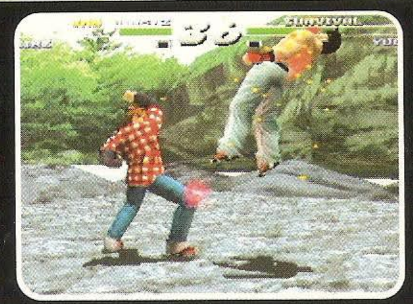


Has derribado con crueldad a esta pobre muchacha, pero sería imprudente por tu parte dormirte en los laureles, puesto que con una rápida respuesta a izquierda o derecha del pad digital ...



...vuelve a la lucha y empieza a lanzar un sólido puñetazo. No estamos seguros de lo que a sucedido con sus pantalones... vaya, vaya.

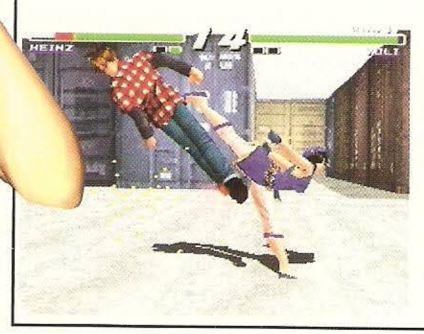
una posición más vulnerable. Pueden llevarse a cabo a destiempo, o bien concluirse con tal maestría que hasta tu adversario tenga que reconocer que eres un as. También podemos hablar del bloqueo. Aunque por lo general constituye un asunto áspero, aquí es ágil y fluido, puede combinarse con los movimientos para esquivar golpes y también como plataforma desde la que contraatacar. Está claro que este juego no lo han creado aspirantes a director de cine o animador de Disney, sino gente tan entusiasta de los videojuegos que lo más probable es que sus glóbulos rojos sean tetraedros poligonales perfectos. Su obsesión por el detalle hace que *Kensei* destaque entre el montón de candidatos a *Tekken*. Si lo juegas a la manera normal, cara a cara, te perderás la mitad de las maravillas disponibles. Puedes agarrar del brazo por sorpresa desde una posición lateral, dar patadas con un giro de 360º para derribar a los adversarios a tus espaldas e incluso romperle el cue-

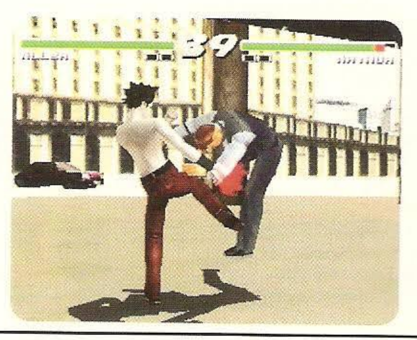


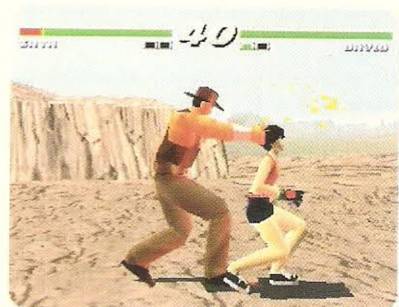
En Kensei, las llaves se llevan a cabo a mayor distancia, pero dejan a los que los ejecutan en una posición más vulnerable.

Luchando bajo el dolor

La lucha directa produce un gran placer, pero para disfrutar de verdad con cualquier juego de lucha (en especial cuando puedes enganchar a un amigo inocente y que no sepa jugar demasiado) hay que practicar los movimientos más malvados, viles y dolorosos del juego, y cuando tu oponente parece levantar la mano, dejar ir el peor de todos contra esa pobre alma. Así ...







¿Una lucha justa?

Cuando hablamos de *beat 'em ups* tridimensionales, hay unos cuantos justos pretendientes a la corona, pero sólo un Rey, *Tekken 3*. En una reyerta a puñetazos sin cuartel, situada en un callejón de los suburbios, ¿tiene *Kensei* los músculos necesarios para destronar al veterano de su encumbrado pedestal? Sólo hay una manera de averiguarlo.

PRIMER ASALTO ... GRÁFICOS

KENSEI: 7

Mantiene la sencillez para conservar el máximo de velocidad y fluidez. Hay algunos momentos impresionantes y un fondo pintoresco y extraño, pero seguro que los has visto mejores.

TEKKEN 3: 9

Resulta tentador decir que gráficos como éstos no pueden mejorarse, pero sería un comentario arriesgado en el mundo de la PlayStation.

SEGUNDO ASALTO ... PERSONAJES

KENSEI: 6

Para empezar puede elegirse entre nueve distintos, más otros 13 ocultos. Impresionante, pero el sentimiento general era que todos parecían algo «distantes» en su personalidad.

TEKKEN 3: 10

Excepcional. Diez para empezar, y otros diez ocultos. Todos los personajes de *Tekken* te resultan tan conocidos como tu familia más cercana y cada uno de ellos es único en cuanto a personalidad y estilo de lucha.

TERCER ASALTO ... EXTRAS

KENSEI: 5

Todas las opciones habituales, además de un Modo 'Watch' voyeurista.

TEKKEN 3: 8

Nada especialmente original en las opciones, pero los extras incluyen un Modo Theatre y dos sub-juegos adicionales.

TOTAL...

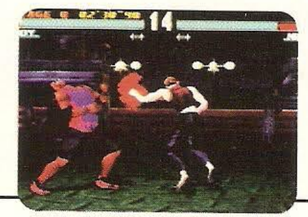
KENSEI: 18/30

Un valiente intento, pero ese héroe que nos conquiste a todos aún está por descubrir.

TEKKEN 3: 27/30

Aún no hay nadie que se le acerque, incluso un año después de su publicación; ésta es la medida de un auténtico clásico.









llo a tu oponente aferrándole por detrás. Gráficamente, el juego es más eficaz que impresionante, pero los personajes de *Kensei* poseen una fuerza desconocida en *Dead Or Alive* o *Street Fighter EX*. Los tortazos te harán girar el rostro, pero un buen puñetazo o una patada te enviarán al otro extremo de la pantalla. Además, el equilibrio entre los movimientos lentos pero potentes y los más rápidos aunque no tan violentos es casi perfecto. *Kensei* se las arregla incluso para arrebatarle puntos a *Tekken 3* en el modo para un jugador. Al principio, en el modo Normal, te bastarán unas cuantas tácticas para salirte con la tuya, pero a medida que tus adversarios se anticipen a tus agarres, forcejeos y contraataques rápidos, tendrás que usar el cerebro. Aprende bien los movimientos de tu luchador para acabar con los demás y ampliar el reparto de 8 a 20. Y, cuando los hayas vencido a todos, te queda el modo Survival y el Time Trial. También dispones de



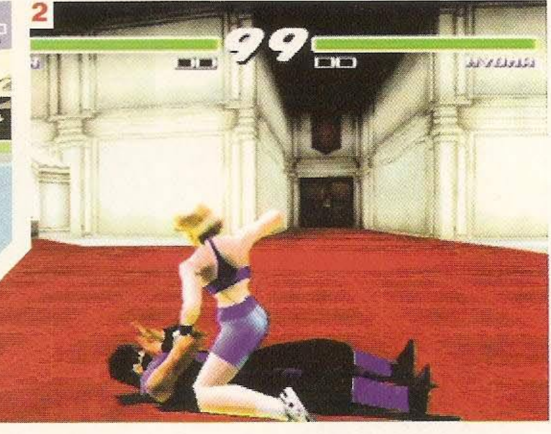
Kensei: Sacred Fist

Tomamos el control

Kensei imita a *Dead or Alive* y también a *Virtua Fighter* de Sega al restringir todos los botones de combinaciones a sólo tres teclas. No obstante, parece que funciona con absoluta corrección en la práctica, con una opción extra de «agarre», que te permite aferrar el asalto de tu oponente y volcarlo con rapidez en tu propio contador.

Se presenta una opción extra original e impresionante en forma de una nueva posibilidad de ataque. Una vez tu oponente esté en el suelo y temporalmente aturdido, en lugar de dejarlo allí tirado, tienes la capacidad de levantarlo (a veces tirándole de la nariz) y entonces puedes administrarle un segundo grado de severo castigo.





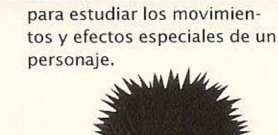
[1] David dirige un Perfecto contra el irritante presumido de Heinz. [2] Sin comentarios. [3] Yuli entra a rematar con un buen golpe al viejo estilo.



un modo de práctica para pulir tus habilidades. Sería injusto pasar por alto *Kensei*. Puede que sus gráficos no maten y que no tenga una cobertura de millones de anuncios en televisión, pero *Kensei* es un juego de lucha capaz de competir por tus ahorros con *Tekken 3*. Si Konami hubiera conseguido dotar a sus gráficos de una capa extra de esmalte, unos cuantos movimientos más espectaculares y unas intros de personajes mejores, hasta Namco habría tenido que mirarle directo a los ojos. De todos modos, *Kensei* posee una jugabilidad capaz de asegurarle una larga vida.

Me gusta mirar

Otra nueva opción es el útil Modo Watch. Consiste básicamente en un vídeo de dos luchadores en medio de una refriega, pero la ventaja está en que puedes elegir los luchadores, y resulta perfecto para estudiar los movimientos y efectos especiales de un personaje.









Alternativas

Dead or Alive

Un juego más técnico que la mayoría, deja de lado los efectos gráficos para crear un juego más realista... aparte de los enormes pechos bamboleantes, naturalmente..

★★★★

Tekken 3

Otro contrincante eliminado y golpeado repetidas veces en la cara... sí, todavía es lo mejor que puedes comprar con tu dinero.

★★★★★





VEREDICTO

GRÁFICOS	Funcional	1 2 3
SONIDO	Aquí tampoco hay nada nuevo	1 2 3
ADICTIVIDAD	13 luchadores ocultos	1 2 3 4
ACCIÓN	Ur¡n luchador serio	1 2 3 4
PRESENTACIÓN	Le falta brillo	1 2
ORIGINALIDAD	Ya se ha hecho antes	1 2 3

Bueno en el modo de un jugador, pero *Kensei* es más una simulación que un juego de arcade.



SOBRE CINCO ESTRELLAS

Además

★★★★★ ¡Todavía estás leyendo? ¡Cómpratela!

★★★★☆ Bueno, bueno, bueno.

★★★☆☆ Hummm, bien.

★★☆☆☆ Psé.

★☆☆☆☆ ¡Huye!.

Se trata de nuestro sistema de clasificación. Es básico. Es simple. Estamos para ayudarte a comprar buenos juegos, ¿o no era eso?
Cinco estrellas, cómpratelo en cuanto puedas. Una estrella, ni se te ocurra tirar el dinero.
Si se encuentra entre estas dos posiciones, lee atentamente el análisis y comprueba si es de tu gusto.

3500 3000 2500 2000 1500 1000 500 0 500 1000 1500 2000 2500

Eso es todo. Una avalancha de análisis que repasan todos los juegos que han llegado a las estanterías durante el último mes, más o menos. Hemos jugado con todos y los hemos diseccionado uno a uno para que nunca jamás te lleves un chasco. Si tienes una pasta ardiendo en el bolsillo, antes asegúrate de leer esto.

Bichos
| Plataformas | 1 jugador



Los creadores de *Antz* fueron lo bastante inteligentes como para no manchar su gran película con una versión inferior en un juego. Parece que esto a Disney le importa un comino.
Este superficial juego de plataformas está dividido en fragmentos de tamaño infantil; en el primero vemos a nuestro héroe hormiga, Flick, que intenta localizar su hormiguero. A continuación hay que trotar por algunos túneles, luchar con un saltamontes y navegar en un diente de león. Sí, puedes estar seguro de que tu materia gris no va a crecer más allá de los confines de tu cráneo.
El aspecto más interesante llega de la mano de las escenas entre niveles, que se han tomado de la película, pero muy pronto podrás comprarte el vídeo, o sea, que te recomendamos esto último. La frase «Ahh Saltamontes» puede que inspirase estremecimientos febriles en *Kung Fu*, pero aquí sólo significa otra lucha por frutas. Por desgracia, podría haber supuesto un reto para la actual jerarquía de dragones, geckos y bandicoots. Sin embargo, ni siquiera se acerca.
★☆☆☆☆

Akuji The Heartless
| Aventura en 3-D | 1 jugador



Tomb Raider cruzado con *Doom* con el añadido de una fuerte dosis de magia, sólo por diversión. Precisamente eso es lo que tenemos entre manos en este caso, nada muy original, pero es bueno y sangriento, tal como nos gusta en *Básico* (o por lo menos a los marchosos). En cuanto a jugabilidad, tampoco se trata de otro intento de reinventar la rueda. Saltos, escalada, rayos, agacharse y empujar son lo mínimo, después de Lara. Pero el sensato sistema de hechizos sigue en todo el estilo clásico.
Akuji es un juego que gustará a los que aprecian la idea de *Tomb Raider*, pero lo encuentran demasiado frustrante (en especial después del tercer paseo). No es preciso que le dediques horas para divertirte, recoge un par de hechizos y ya estás listo para lanzar rayos, rajar enemigos y saltar hacia la salvación. La verdadera lástima está en que *Soul Reaver* puede muy bien eclipsar esta intuitiva y agradable mezcla de plataformas y combate. De hecho, vamos a arriesgarnos y aventurar que éste será el caso. ¿Preparados? Allá vamos... ¡lo va a eclipsar!
★★★★☆

Asteroids
| Acción | 1 jugador



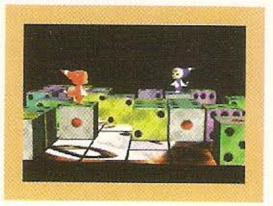
¿A quién se le ha ocurrido esta estupidez? Bueno, no es estúpido del todo, pero esperábamos más que el *Asteroids* original mezclado con gráficos de PlayStation ¡Y ESO ES TODO! De hecho, disfrutamos más con la versión completa del arcade original con los dudosos gráficos de vector que con la nueva versión.
Si tienes un acceso a internet, puedes bajarte gratis una versión *shareware* del original para tu PC. Entonces, ¿cómo pueden justificar su compra? No pueden. Una actualización innecesaria de un juego que fue genial.
★☆☆☆☆

Blaze And Blade
| RPG | 1 jugador



Se trata de un RPG japonés. Los hemos visto un millón de veces, o sea, que vamos a olvidarnos de las artimañas habituales en el argumento y a entrar de lleno en lo que tiene de nuevo. ¡Es un RPG multijugador! Con un multitap hasta cuatro personas pueden deambular juntas y cooperar en sus esfuerzos para hacer trizas a los monstruos, ganar experiencia y conseguir algún botín.
¡Y ésta es la frase clave! Sólo necesitas saber que se basa más en la acción que en la exploración y que, como siempre, el argumento es patético.
Si eres tan afortunado como para tener algunos amigos dispuestos a tomarse el tiempo necesario para jugar como un equipo, puede ser muy divertido. Sin embargo, como juego para un sólo jugador, hay juegos de rol mucho mejores.
★☆☆☆☆

Devil Dice
| Puzzle | 1-4 jugadores



Éste es difícil de describir, como sucede con los mejores *puzzles*. Tira un puñado de dados en 3-D en un tablero a cuadros, une números iguales hasta que el dado desaparezca. Une dos doses, tres treses, cuatro cuatros, cinco... ya te haces una idea. Sencillo, pero, aún así, queda garantizada una adicción alucinante. Encantador.
El modo multijugador consiste en limpiar una parte mayor del tablero que los demás jugadores y bueno, sirve para variar un poco. La curva de dificultad está bien equilibrada y el nivel de adicción es similar al del poderoso *Tetris*. Digno de alabanza.
A pesar de que *Devil Dice* es un puzzle competente y con buena presentación, carece de la chispa y la magia de otros parecidos, como Bust-A-Move y Puzzle Fighter, así como de su instantánea jugabilidad. De hecho, los problemas aparecen en el modo de multijugador. Por inteligente que sea, no te vienen

ganas de gritar: «¡dame otra oportunidad!» o «¡al mejor de tres!». Parece demasiado tranquilo. No obstante, los fans pacientes de los puzzles lo aceptarán entusiasmados.
★★★☆☆

Dodgem Arena
| Deportes futuros | 1-2 jugadores



¿Así que deportes futuros? Son como los deportes actuales pero bastante peores y nadie conoce bien las reglas. ¿Una pérdida de tiempo? Este intento seguro que sí. La premisa es la siguiente: «Estamos en el 2049 D.C., los materiales superconductores y el combustible de hidrógeno de alto grado han cambiado el mundo. Los niños de todo el planeta participan en el emocionante deporte del Dodgem...» Y. Así. Todo. El. Rato.
Los gráficos son funcionales, pero, ¿para qué nos vamos a engañar? Sólo intentábamos ser amables: son pesados y pésimos. El fondo se parece al 3DO del principio (una consola divertida pero ya extinguida, para los nuevos que no la conozcáis) y los niveles también son machacones.
No resulta fascinante. Incluso en el modo de dos jugadores, el juego no concita mucho entusiasmo. Sí, es basura. Sin embargo, si los fabricantes quieren tratar a la ligera los deportes cosmonáuticos, deberían saber que pueden pillarse los dedos. Quizá con un bate de plasma para jugar cricket. Nuestro mote para este juego es Dodgy Arena. Con esto está todo dicho.
★★☆☆☆

Eliminator
| Carreras | 1-2 jugadores



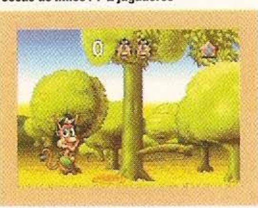
Psygnosis solía ser lo máximo en cuanto a editores/fabricantes para PlayStation. Wipeout y Destruction Derby ayudaron a garantizar que la Saturn había muerto hace casi cinco años y juegos como F1 y Wipeout 2097 sitúan a la empresa cerca del podio de PlayStation, junto a Namco, Square y Sony. Así era entonces, así es ahora. Lástima.
En este caso se trata de una mala copia de Wipeout. Ir conduciendo de manera pedestre por recintos de ciudades futuristas y disparando a las cosas sin motivo aparente. En teoría, Eliminator es un juego de carreras, pero en la práctica se parece más a una de esas pesadillas en las que no... puedes... alejarte... de algún zombi porqué estás caminado... por... lo... que... parece... una... tarta. Te recomendamos que compres casi cualquier otro juego de carreras excepto éste. De hecho, ahorra un poco de pasta y date un par de vueltas en primera con el viejo Dos Caballos de tu abuela. Es igual de emocionante.
★★☆☆☆

Global Domination
| Estrategia | 1-2 jugadores



Hay algunos juegos de estrategia que esperan gustarte con su acción de estilo arcade. Otros te tientan con su divertida gentecilla. Y también hay juegos de estrategia, como Global Domination, que no se preocupan por el aspecto o la acción, sino que te enfrentan sin tapujos con el terrible y siniestro negocio del conflicto cotidiano moderno.
Aquí tienes silos de misiles, fuerzas navales y unidades de comandos de elite. Tu misión consiste en utilizar todos los medios necesarios para eliminar los imperios rivales, por ejemplo, bombardeando países neutrales hasta que se unan a tu cruzada. Es Risk con cohetes.
Se trata de un juego difícil que padece por la falta de un controlador mediante ratón (igual que la mayoría de los juegos de estrategia para consola). ¡Y todo sucede demasiado rápido! Por consiguiente, tenemos otra decepción entre manos. No existen capas reales de jugabilidad, ninguna oportunidad de desarrollar inteligentes estrategias o deslumbrar a tus entusiastas compañeros con tu astucia militar. Terminarás arrojando todo lo que tienes contra cualquier país que lo merezca. Casi tan brutal como la vida real. Es lo que hay.
★★★☆☆

Hugo
| Cosas de niños | 1-2 jugadores



Apocalypse

Activision
Shoot 'em up
8.990 pesetas
1 jugador

Apocalypse es un juego de plataformas con pistolas y Bruce Willis. Un Bruce Willis muy pequeño. Incluso más diminuto que el pequeño personaje de Different Strokes que solía decir: «¿Qué dices de Willis?» No es un gran Willis. Tampoco es un gran shoot 'em up. Muy violento, es verdad. Del mismo nivel que, pongamos por ejemplo, el Crash original en cuanto a diseño de plataformas. Como shoot 'em up, no es el fin del mundo tal como lo conocemos, pero a Bruce Willis todavía le quedan algunas Junglas de cristal por conquistar. Se acerca, pero Bruce puede hacerlo mejor.
★★★★☆

Alternativas...

Assault	★★★★☆
One	★★★★☆









[1] Ajá, bendito sea el estilo de Bruce. [2] Buenos efectos, pero el asunto es bastante monótono. [3] ¡Ni siquiera le crece el pelo! [4] El enfrentamiento con el peligro es una coreografía repetida hasta la saciedad. [5] ¡Sácalos a empujones!

Ya conoces esos juegos de teléfono de la tele los sábados por la mañana, en los que niños de diez años gritan izquierda, derecha, salta, etc. al pobre personaje de la pantalla. Pues se trata de eso mismo. Del todo alucinante. Bueno, los fabricantes insisten en que se dirige sólo a niños y por lo tanto tampoco lo vamos a criticar demasiado, pero sucede lo mismo en el caso de Crash y Spyro y tropecientos juegos más que no son un insulto a la inteligencia ni apestan a dinero rápido en el creciente mercado de PlayStation. Pues eso, es espantoso.
¿El peor juego para PlayStation? Cae cerca.
★☆☆☆☆

Invasion
| Acción | 1-2 jugadores



Invasion no es divertido ni impresionante. Todavía peor, parece que crean que con unos pocos objetivos de misión y una gama de armas se consigue un shoot 'em up para alguien medianamente inteligente. Vaya. Hay juegos que pueden pasar con gráficos de pacotilla porque son muy buenos en lo referente a jugabilidad, pero éste no es uno de ellos. Lúgubre no es un adjetivo que suela aplicarse a juegos, pero en el caso de Invasion, «muy lastimoso» parece que encaja perfectamente. Todo lo relativo a este juego conspira para resultar frustrante. Puedes disparar a cosas del suelo y del aire. Puedes recoger armas y energía. Incluso cumplir los objetivos de la misión, si de verdad te apetece. Pero no será así, porque ninguno es ni remotamente divertido. Sí, así de malo, sentimos decirlo. Desfasado, poco original y flojo.
★☆☆☆☆

Live Wire
| Puzzle | 1-2 jugadores



Es curioso, Live Wire es un juego de puzzle, pero no lo parece. Toma un puzzle normal, con gráficos cutres, un campo de juego limitado y objetivos simples pero endemoniadamente complicados. Para algunos, son el paradigma del placer de un jugador de videojuegos. Para otros, son aburridos, reliquias poco atrevidas de una era anterior. Es el abismo sobre el que Live Wire intenta tender un puente.
El aspecto práctico del juego consiste en capturar territorio, que está separado en cuadrados y forma un tablero. Desplázate por el tablero siguiendo las líneas; una vez hayas rodeado un cuadrado, es tuyo. ¿Lo has comprendido? Hay que rodear los cuadrados, ¿entendido?
En lo relativo a gráficos, se trata de un juego bastante respetable que funciona con sorprendente suavidad y los potenciadores también son de primera. Si le añades unos magníficos sonidos del fabricante, tenemos un juego de plataformas por encima de la media.
★★★★☆

Mega Man Legends
| RPG | 1 jugador



Granstream Saga

Sony
RPG
6.990 pesetas
1-5 jugadores

El problema real con Granstream Saga consiste en que no cuenta una buena historia. De hecho, seguro que si te acercases a un procesador de texto podrías escribir un cuento original más atractivo. ¿Patria condenada? ¿Joven que empieza una búsqueda épica? Por favor... ya hemos pasado por esto. 437 veces, para los fans de las estadísticas exactas (y sabemos que os gustan).

La principal molestia se debe a que a cada momento has de soportar literalmente kilómetros de diálogo banal. Que si esto, que si aquello, y otro recuadro más lleno de texto amanerado, predecible y horriblemente agradable; resulta tentador abandonar la partida.

Pero a pesar de sus evidentes fallos, nos molesta mucho tener que admitir que en realidad disfrutamos al jugar. Maldita sea.

★★☆☆☆

Alternativas...

Final Fantasy VII ★★★★☆











[1] Seguro que no es difícil escribir estas bobadas. [2] Mira, una pelirroja de verdad. Bonita túnica. [3] Un diálogo interesante de verdaaaaaaaaaad, para toda la familia. [4] Eso está muy bien, pero yo venía a tomarme una jarra de cerveza, mejor un tanque. [5] Vaya, pues no, pero si había una posición ventajosa, ¿por qué no me lo dijiste antes? [6,7] Lo siento, yo quería unas gambas. Tengo que ponerme las gafas más a menudo.

John Saxon, Rob Lowe, Molly Ringwald; como Megaman, también son estrellas caídas en desgracia. Pero, tal como lo demuestra John Cusack, a veces vuelven.

MM Legends es distinto de la basura post-Megaman de 16 bits. No sólo se trata de un RPG, sino que es en 3-D, y, además entretenido y adictivo. De verdad.

El juego se divide entre disparar a enemigos e interactuar con cosas y personas. Sigue nuestro consejo, ignora los tres primeros niveles, no merecen la pena, y como recompensa por tu paciencia hallarás una historia bien pensada.

Es cierto que Megaman Legends no puede rivalizar en cuanto a profundidad con juegos como Final Fantasy VII o Alundra, pero ofrece una aproximación refrescante a lo que podría ser un género lento y de miras estrechas. ¿El tipo diminuto vuelve a estar en forma o tendremos que esperar cinco años más para un intento medio decente? ¡Depende de vosotros, Capcom!

★★★☆☆

Monaco Grand Prix

| Carreras | 1-4 jugadores



Si el Formula 1 98 de Psygnosis era el equivalente a un atasco en la parrilla de salida, entonces Monaco Grand Prix es igual a una salida de la pista en la primera curva. Ninguno de los dos tiene buenos escenarios.

Aunque los gráficos son impresionantes al principio, lo que decepciona en esta imitación de campeonato es el sistema de control, poco realista y difícil de manejar, y la aparición ocasional de escenarios chocantes. Quédate con F1 '97, aún no lo ha mejorado nadie.

★★★☆☆

Monkey Hero

| RPG de arcade | 1 jugador



Un juego de rol de impresionante tamaño, con énfasis en la aventura de arcade, pero la lástima es que es demasiado fácil para cualquier adulto. Está dirigido en exclusiva a los niños, y les encantará (lo hemos contrastado con el infantilismo de los mejores inmaduros de la redacción). Se inspira directamente en los clásicos juegos de Zelda, pero en este caso no se enciende la chispa de magia que aparece en Zelda.

★★★☆☆

NBA Live 99

| Baloncesto | 1-4 jugadores



Cada año, EA saca uno de éstos y cada año es un poco mejor que el anterior. O sea, tienes que preguntarte algo: ¿tanto te gusta el baloncesto? Bueno, ¿es así o no?

Sin duda alguna, se trata del mejor simulador de baloncesto hasta el momento. Excitante para los novatos, absorbente para los incondicionales y tiene una presentación increíble. Pero, ¿puede tener éxito en un mercado tan saturado?

★★★★☆

Player Manager 98/99

| Gestión en el fútbol | 1 jugador



Por el momento, se trata del juego de gestión en el fútbol más profundo y exhaustivo que existe; hay que elogiar su planteamiento de duro y peso pesado para agradar a los fans. Si te decepcionó la superficialidad de Premier Manager 98, entonces éste es el juego que reúne todos los hechos y cifras para ti.

Está por ver si Premier Manager 99 puede competir al combinar una profundidad similar y una mayor facilidad en el juego. Lamentablemente, no va a aparecer en nuestro país. Pero puedes probar con PC Futbol 7.

Un juego con el que disfrutar, los fans de las estadísticas estarán encantados. Pero si te asusta la perspectiva de navegar entre tropecientos menús, mejor lo olvidas. Los tipos duros sólo tienen que aplicarse.

★★★★☆

Actua Pool

| Simulador de billar | 1-2 jugadores

Es un billar en PlayStation. Así de simple. Si no te apetece acercarte al bar con unos duros, entonces este juego puede resultarte útil (a nosotros no,

pero allá tú), aunque lo dudamos.
No hay las suficientes perspectivas y la experiencia no se parece tanto a jugar al billar como para eclipsar a Actua Pool, que, de paso, aparece en nuestra clasificación de los números uno, entre lo mejor del CD de demo. Pruébalo tú mismo.
Se trata de una aproximación competente de un pasatiempo muy divertido, y una a la que merece la pena echar un vistazo si de verdad quieres un simulador de billar. *Pero* a pesar de todo lo bueno de Pool Hustler, simplemente no ofrece la variedad que hay en Actua Pool de Gremlin. Es una lástima. De hecho, es una verdadera lástima.
★★☆☆☆

Populous: El principio
| Estrategia | 1 jugador



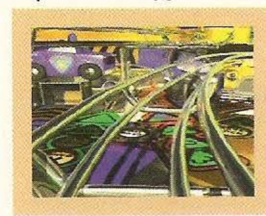
Si lo que buscas es acción, ni siquiera se te ocurra dedicar una tímida ojeada a un juego que es tan y tan serio y exigente como Populous. Sin embargo, si lo que quieres es un juego de estrategia que sea un poco distinto de Civilisation 2, los 26 mundos de este juego deberían bastar para satisfacer tu deseo de divinidad. ¡Cielos! Bueno, casi.
Un simulador de dios con el que necesitarás más de seis días para llegar al final. Es lo que estabas buscando si encuentras que en Sim City no intervienes lo suficiente, o eres el Doctor Malvado con aspiraciones divinas.
★★★☆☆

Poy Poy 2
| Chuck 'em up | 1-4 jugadores



Nos gustó mucho la primera aparición de Poy Poy el año pasado, del que se vendieron unas tres unidades porque ya nadie valora lo bueno. Vamos a intentarlo otra vez. Muy bien, en el modo de un jugador, esta extraña bagatela de puzzle y tiros es un poco rutinaria PERO ... como juego para cuatro jugadores, se trata de la erótica del MultiTap; no hay muchos que puedan comparársele como juegos para después del bar.
«Es mi Poy Poy y si quiero, lloro» será el lamento de los jugadores solitarios. Los que tengan montones de amigotes canturrearán para explicar lo mucho que les gusta el Poy...
★★★☆☆

Pro Pinball: Big Race USA
| Máquina del millón | 1-2 jugadores



El motivo por el que alguien soltaría la pasta por un juego del millón para PlayStation ha desconcertado al hombre desde el inicio de los tiempos. No obstante, hay suficiente gente que apuesta por este curioso género como para convencer a miríadas de fabricantes a que sigan con sus intentos de mejorar lo que ya era una máquina de millón para ordenador del todo perfecta hace 15 años (lo sentimos, aquí en Básico no somos unos fans).
Este último intento exhibe su realismo en la física de la bola, flípers que funcionan, rampas, bucles, spinners, tiros de habilidad, bolas múltiples... ya ves, se parece a una máquina del millón. Está muy bien hecho, si hemos de ser sinceros. ¿Te gusta el millón? ¿Tanto como para jugar en tu tele? Pues cómpratelo.
★★★☆☆

Rally Cross 2
| Carreras | 1-2 jugadores



Rally Cross 2 parece más dudoso que una masa de paté empezada hace un mes. Sin embargo, cuando agarras el control y tomas uno de los coches de ficción para dar una vuelta, demuestra ser muy interesante.
Los coches saltan y rebotan por todas partes de manera cómica, aunque son controlables en todo momento; allá vas. Las pistas están bien diseñadas y aunque no seas muy aficionado, consta de un editor de pista. Lo máximo.
No supone un reto para Colin Mcrae Rally en cuanto a realismo, pero si sólo quieres reír un rato, entonces vas a disfrutar con RC2.
★★★☆☆

Retro Force
| Shoot 'em up | 1-4 jugadores

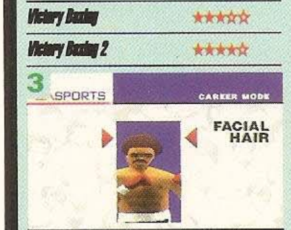
Knockout Kings 99

Electronic Arts
Simulador de boxeo
7.990 pesetas
1-2 jugadores

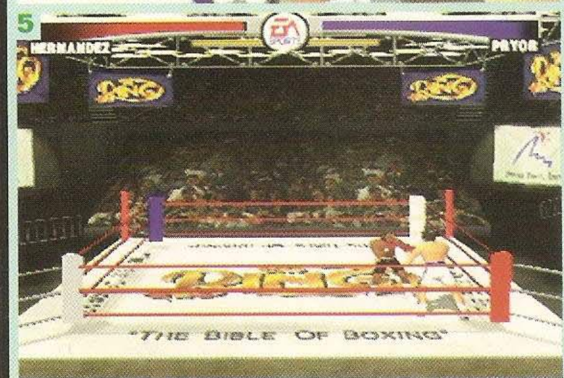
Es el mejor simulador de boxeo para PlayStation. Fin de la historia, pero, ¿es eso muy difícil? No mucho.
Knockout Kings es magnífico para el boxeo, mejor que VB2 en muchos aspectos. Aún así, le falta mucho para ser perfecto. Tus ganchos tienen un alcance más reducido que tu mano derecha, con lo que en primer lugar, parece que los ganchos pierden su razón de ser. La lista es un poco más extensa, pero no está tan mal. Seguro que merece la pena esperar a la secuela de fines de año, y la del año que viene, y la del otro...
Gana a Victory Boxing 2 por decisión del juez y se convierte en el mejor simulador de boxeo para PlayStation, pero Knockout Kings podría ser mucho mejor con sólo un poco más de esfuerzo.
★★★☆☆

Alternativas...

Victory Boxing	★★★★★
Victory Boxing 2	★★★★★

3


4


5


6


7


[1] Tan rápido como Joe Bugner en cualquier combate de los últimos 20 años. [2] Los luchadores con licencia resultan un buen toque, pero este tipo parece sacado de Different Strokes. [3] Vaya, vello facial. [4] La elección de perspectiva no puede ocultar su temperamento perezoso. [5] ¿Para qué sirve si no tienes una perspectiva de primera persona? [6] De cerca y teatral (tal como le gusta a nuestro editor artístico). [7] El resultado es evidente. ¿Por qué luchar?

WCW Thunder

THQ
Simulador de lucha
8.990 pesetas
1-2 jugadores

¡Oh no! Hay unos cuantos defectos fundamentales por los que no perece la pena comprar WCW Thunder y apenas sí alquilarlo. Ya lo hemos visto antes, gracias. Bueno, ni las gracias. Aunque ofrece hasta 64 personajes, cada uno de los cuales posee tres movimientos especiales además del repertorio estándar compuesto por muchos otros, se trata del juego de combate más lento y aburrido jamás diseñado. O uno de ellos.
En el aspecto positivo, los vídeos de los luchadores son medianamente divertido, el enorme teutón Alex Wright te informa con acento exagerado que te llevará a la «victorrria.» Sin embargo, Raven (suspira: «Elige al que quieras») puede ser el primer luchador existencialista del mundo. No obstante, si de verdad quieres tener un juego de lucha en tu colección, espera cosa de un mes y seguro que estará en las estanterías de las gangas. Hasta entonces, prueba War zone.
★★★★☆

Alternativas...



WWF War Zone ★★★★★

3


1


2

4


[1] ¡Dios mío, no es un deporte! ¡Todo es una elaborada pantomima! [2] Hombre hechos y derechos sudando y tocándose entre ellos, ¿por qué? [3] Bonito disfraz, aunque un poco pegajoso. [4] Nunca explican por qué luchan en una jaula. ¿Para parecer más salvajes? ¿A alguien le importa? [5] ¡Vamos, a la moda! [6] ¡Creced y buscad un trabajo decente, por el amor de Dios! [7] ¡Se acerca un pisotón!

5

6


7


Hace muchos años había un fantástico juego para Amiga llamado Xenon II. Constaba de una banda sonora genial y consistía en un shoot 'em up en scroll vertical. El hecho de que Retro Force ni siquiera se acerque a este clásico ya debería decirte algo. Despierta, Psygnosis, estamos en 1999. Todo el sector tendría que aplicarse este consejo.
★☆☆☆☆

Rugrats
| Plataformas en 3-D | 1 jugador

En este caso se trata de una rápida licencia de cine/TV que utiliza el siempre popular género de plataformas en 3-D. La casa es un centro de acceso a 12 juegos separados, que de completarse de la manera correcta te ayudarán a añadir una pieza a un rompecabezas inacabado. Recoge varias y acaba el juego (nuestro récord está en poco más de dos horas).
Los que sean recién llegados al concepto del videojuego se divertirán un poco si se asocian con los héroes que han terminado. No obstante, en el fondo es un capricho inútil, que debería consignarse en archivo etiquetado como para «cinco años de edad». O «adultos que encuentran profundidades desconocidas en su infancia».
★☆☆☆☆

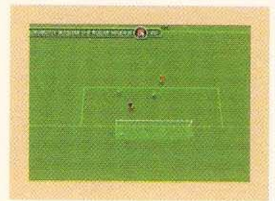
Running Wild
| Run 'em up | 1-4 jugadores

Se trata de un juego de carreras en el que compites a pie. Es cierto. Nada de aviones, naves espaciales o automóviles, sólo cuentas con un par de pies/pezuñas y unas vigorosas piernas para propulsarte. Pero ¿por qué? ¡Esa es la cuestión!
Hay algunas astucias (como recoger triángulos para un súper potenciador y tomar atajos) pero en verdad tan sólo es un run 'em up simplista. Las posibilidades de supervivencia a largo plazo para una opción tan estrecha del mundo de los juegos (después de cosa de media hora divertida) parecen desoladoras.
★★☆☆☆

Rushdown
| Deportes de aventura | 1-2 jugadores

Empecemos por lo bueno. Rushdown utiliza un motor individual del juego para ofrecer interpretaciones de snowboard, kayak y bicicleta de montaña. Es apreciable por su rapidez, y ofrece carreras simplistas y casi siempre lineales basadas en pistas. No te va a contagiar nada malo. No se incendiará sin avisar. No mató a Kennedy (a ninguno de ellos) y todo eso.
El problema consiste en que todos y cada uno de los deportes y pistas carecen de un mínimo de imaginación; son demasiado suaves. Se repiten los mismos peligros y no se ha dedicado mucho esfuerzo a que alguna carrera se parezca, ni que sea de refilón, a su equivalente en la ida real.
No es el peor juego para PlayStation, pero se trata de una experiencia muy, pero que muy aburrida.
★☆☆☆☆

Sensible Soccer
| Simulador de fútbol | 1-4 jugadores



El maestro, el padre de todos los juegos de fútbol ha vuelto y es, estáte atento, ¡la peor versión nunca creada en ningún sistema!
Algo sucede cuando la versión Amiga 2K (o la que sea) de Sensible del siglo pasado (más o menos) era más rápida y hábil en todos los aspectos, y mucho más intuitiva y tropecientas mil veces más divertida que la nueva versión para PlayStation. ¿Adónde iremos a parar? Huye de ella (tal como nosotros huimos de los tópicos) como de la peste.
★☆☆☆☆

Shadow Gunner
| Carreras | 1-2 jugadores



Como sucede con la mayoría de los juegos mecánicos de combate, Shadow Gunner es más bien flojo. Cuando hayas creado tus tácticas (corre todo el rato como un tonto mientras mantienes pulsado el botón de disparo para conseguir la máxima destrucción), deberías pasar como el viento por casi todos los niveles, que por desgracia no ofrecen mucho en cuanto a variedad. Alguna cosa hay en este juego competente pero poco inspirado que puedas disfrutar. En ocasiones eres lo bastante bobo para enfrentarte a dos oponentes a la vez, pero en este caso sólo has de activar tus cohetes hasta quedar fuera de su alcance y empezar de nuevo. Los niveles están razonablemente bien diseñados, pero sin el toque de genio que convierte a Tomb Raider o Duke Nukem en juegos tan entretenidos, y es bastante placentero ver como aumenta el poder de tu robot a medida que progresas. No obstante, hay maneras más divertidas de pasar una tarde a solas con tu PlayStation. ¡Usa la imaginación!
★☆☆☆☆

Tank Racer

Grolier
Novedad en carreras de tanques
7.990 pesetas
1- 2 jugadores

Cuando la brigada de gafas y batas blancas de laboratorio se reunió por primera vez para inventar el tanque, estamos dispuestos a apostar que la capacidad para adelantar a un Ferrari fue un punto que no tuvieron en cuenta. ¿Aguantar una intensa lluvia de golpes y volcar una fuente de muerte y destrucción sobre tu oponente? Sí. ¿Dar curvas con toda tranquilidad a más de 160 k/h? Quizá no. Pero las estrellas de Tank Racer parece que carecen de las cualidades que hemos aprendido a conocer y amar. Estos tipos pueden alcanzar velocidades comparables a las de un deportivo, mientras se comportan como dibujos animados, con un júbilo exagerado, y se deslizan con poderío, aunque no resulten muy parecidos a los tanques. A los tanques también se les da bien otra cosa: aplastar cosas. Las laberínticas pistas están llenas de elementos destructibles y puedes pasar muchas horas de diversión convirtiendo a coches, casas y fauna en libertad en objetos en 2-D.

Sería una vergüenza que la nación PlayStation sólo se interesase por Tank Racer en este sentido. Aunque mejoraría muchos si se puliese y rediseñase, lo que tenemos aquí es adorable.

★★★★★

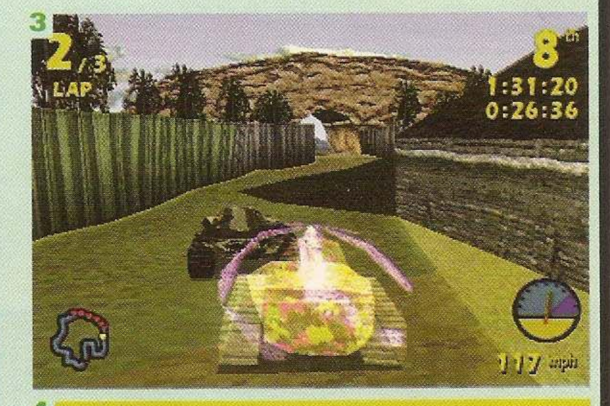
«Los tanques también sirven para aplastar cosas ...»

Alternativas...

Wipeout 2097	★★★★☆
Rollcage	★★★★☆

[1] El aspecto es bueno y los efectos magníficos, ¡pero es tan lento! [2] ¿Por qué elegirlo en lugar de Wipeout o Rollcage? [3] Una perspectiva mejor, pero todavía es demasiado frustrante. [4] Hay gran variedad de opciones y estadísticas, muy bien presentadas. Si tan sólo hubiesen puesto el mismo interés en el juego en sí.



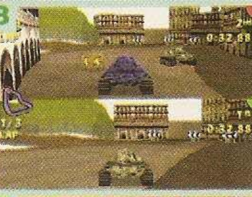






[1] Con la práctica se desarrolla una estrategia para recoger armas. [2] Tanques para el recuerdo. [3] El modo de pantalla partida para dos jugadores elimina la mayor parte del escenario por pura pereza. [4] Los principiantes han de acercarse tanto como sea posible antes de despachar armas. [5] Que empiecen a rodar. ¿Hay alguien, a parte de los soldados aburridos, que quiera hacer carreras con tanques?









Shanghai True Valour
| Puzzle | 1-2 jugadores



Shanghai es uno de esos juegos que parece que siempre hayan estado por aquí. A lo largo de los años han aparecido versiones para casi todo, y ahora es el turno de PlayStation.
Aparecen baldosas estampadas en pantalla y tu objetivo consiste en quitarlas todas al encontrar parejas de igual diseño. Para que las cosas sean un poco más complicadas, las baldosas se disponen en capas. Es muy simple. Seguro que Shanghai True Valour puede reclamar su título de mejor puzzler del mercado, pero para jugar exige un esfuerzo considerable.
★☆☆☆☆

Street Skater
| Monopatín | 1-2 jugadores

Parece que algunos géneros han estado esperado muchos años hasta la aparición de un juego decente. Entre ellos se encuentra una clase extraña, monopatines que no son para la nieve. Y ya ves, este oportuno caso es un ejemplo paradigmático.
No va a ganar ningún premio por su presentación, pero si le concedes media hora para dominarlo, sentirás que, ¡horror! ¡estás circulando en monopatín! Es totalmente cierto. De verdad. Lo que falla en Street Skater, más que defectos técnicos, es la escasez de pistas. Sólo tres recorridos callejeros (con versiones simétricas) más Half-pipe, Bowl y Big Air no te volverán loco de alegría.
Es divertido, adictivo, duro y enrevesado, pero acabas pidiendo más, como con un tazón de Frosties o una bolsa de M&M. Street Skater iguala a Cool Boarders 2 en cuanto a emociones al deslizarte por la calle, aunque las pistas y gráficos sean míseros. Un intento de arcade sólido que no tiene que avergonzarse de nada.
★★★★☆

Swing
| Puzzle | 1-2 jugadores



La belleza de los juegos de puzzle se halla en la complejidad que surge de la aplicación de unos pocos conceptos básicos. Toma tu promedio de puzzle, con su ingrediente básico de bolas coloreadas. Agrupa estas bolas en líneas de tres o más y desaparecerán. Si conectas más, se inicia una reacción en cadena y conseguirás recompensas en bonus. Una fórmula tan sencilla y al mismo tiempo tan eficaz.
En este caso, Swing es algo así como una urraca, toma estos bonitos elementos y los destina a sus propios fines. El resultado final es algo distinto por completo de tu juego de puzzle y, si lo que te gusta son los puzzles, estarás enganchado durante los próximos meses.
Pero antes de pasar al meollo del asunto, vamos a dejar algo claro. Swing es el puzzle más complejo que puedas encontrar. Al principio no lo parece, pero resulta que Swing lleva una máscara. Échale un vistazo a la pantalla de juego; hay una serie de tubos en la parte superior que sujetan bolas de distintos colores. En la parte inferior hay una serie de balancines. La idea consiste en dejar caer las bolas en los balancines y equilibrarlos para alinear tres o más bolas coloreadas, que entonces se eliminan, con lo que las bolas que están encima caen a su vez. Cuando dejas caer una bola, cae otra desde el tubo superior hasta tu soporte para bolas. Suena bastante sencillo, hasta que añades un elemento a la ecuación que complica el asunto más allá de cualquier comparación: el peso. Cada bola tiene su propio valor de peso, que viene representado por un número en la parte frontal. En consecuencia, para equilibrar una fila de tres bolas amarillas numeradas con un 2, un 1 y otro 1, necesitas una combinación de bolas que sume 4. Si dejas caer demasiado peso en un lado del balancín, la bola superior del otro lado sale disparada, para aterrizar unos cuantos balancines más allá. ¿Todavía te parece fácil?
Buena suerte...
Si no eres un fanático del género, es probable que te resulte difícil llegar más allá de una relación amor/odio con Swing. Sentirás un respeto reverencial por sus brillantes conceptos, pero también te sentirás intimidado por las situaciones tan complejas en las que te coloca el juego; incluso las misiones fáciles suponen una lección que te dejará los dedos aturdidos de tanto pulsar. En definitiva, Swing es para verdaderos fanáticos de los puzzles.
★★★☆☆

Tiger Woods '99
| Deportes | 1-4 jugadores



El golf es un juego para gente vieja y rica que dispone de mucho tiempo. En consecuencia, no goza de mucho éxito entre el grupo de opinión hiper-fenómeno y difícil de complacer que denominamos Los Chicos. Todo cambió con la llegada de Tiger Woods. Es joven, listo y sólo un poco descarado, y como tal en un instante se le consideró el Michael Jordan del golf, en gran medida porque no puedes imaginarte a Vijay Singh en una aparición junto a Will Smith en El Príncipe de Bel Air le da al Hierro 5. Así pues, ¿estamos hablando de hip golf?
Las cinco competiciones, todas según el modelo de los puntos de reunión del US PGA Tour real, suponen un buen reto, a pesar de que el paisaje es un poco desigual. Por desgracia, las repeticiones no sirven para nada, los ángulos de cámara están limitados y las opciones de juego son insignificantes. Si juegan cuatro resulta más apasionante, pero no puede decirse que los jugadores de CPU disponibles sean muy inspirados ni carismáticos.
El estilo arcade en Tiger Woods '99 es chabacano, inútil y no encaja en lo que por otra parte es un simulador de golf decente. Quizá se considera que PlayStation es una plataforma para tontos, puesto que en la excelente versión para PC no aparece rastro alguno de esta tontería. Nos huele a un intento de dinero fácil, no te enfades Tiger...
★★★☆☆

X Games Pro Boarders
| Snowboard | 1-4 jugadores

Mientras el snowboard continúe como la elección más guay para los reyes de las pistas de esquí, será inevitable que aparezcan juegos de esta clase para PlayStation. De todas formas, hasta cuatro sólo de Sony es, bueno, más extremado que los juegos acrobáticos realizados por el más valiente de esos snowboarders de labios cortados. Sólo han pasado dos años desde la aparición de Cool Boarders y ya lo han seguido dos secuelas, además de los intentos de Infogrames y EA (y aún hay más en camino). Por lo tanto, es una sorpresa que Sony vuelva a las pistas tan pronto.
El principal problema con X Games Pro Boarders es que ya hemos visto todo lo que puede ofrecer. El snowboard no puede ser mas variado que las pendientes por las que se desliza o las acrobacias que ejecute un boarder con suerte. Para compensar, la tendencia actual en los juegos de snowboard consiste en hacer alarde de una serie de acontecimientos similares pero designados con nombres distintos. Pro Boarders se aferra a esta idea con ambas manos y entre sus nueve retos aparecen Halfpipe, Superpipe, y Stadium (tres acontecimientos que en esencia consisten en ganar velocidad para elevarse lo máximo posible y utilizar el tiempo que estás en el aire para ejecutar piruetas). Los otros acontecimientos se desarrollan en unas pistas más tradicionales, pero intentan conseguir una mayor variedad con atajos, trucos sucios o el uso de mesas de picnic para efectuar movimientos de experto.
Para ser justos, todo lo que hace X Games Pro Boarders lo hace bien. Aunque no posee el lustre de Cool Boarders 3, transmite de manera admirable la imagen guay que asociamos al deporte. Intenta ocultar su carencia de sustancia y casi tiene éxito. Al final, no lo consigue por lo limitado del tema, aunque se alcanza una diversión bastante interesante.

Viva Football

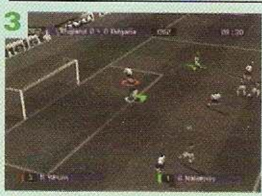
Virgin
Fútbol
6.990 pesetas
1-4 jugadores

Viva Football es una prueba de que todas las opiniones e ideas inteligentes del mundo no pueden conseguir que un juego de fútbol sea bueno si no se trabajan correctamente los elementos básicos. En Viva hay muchas cosas buenas, pero se precisa una frustrante cantidad de tiempo y esfuerzos para sacar provecho de estos pozos de diversión, cuando el entretenimiento debería empezar nada más tomar el joypad en tus manos. Todo muy inteligente,

Alternativas...

ISS Pro 98	★★★★★
Actua Soccer 2	★★★★☆
FIFA 98	★★★★☆









[1] ¿Adónde van los defensas? [2] Un escenario con una buena animación resulta muy agradable. [3] El blanco y negro de los viejos tiempos, pues vaya, muy bien. [4] Las repeticiones más flexibles del sector. [5] Demasiado complicado.

TOP 50

Selección

Si no está, no vale la pena

De todos los juegos para PlayStation, sólo los mejores tienen cabida en nuestro ránking. Unos suben, otros bajan, son... lo mejor de cada casa, la Selección Básica.



SCEE
1 o 2 Jugadores

Bushido Blade

Un *beat 'em up* original y genuino que sigue estando un poco por encima de variantes comunes o cultivadas. En un entorno totalmente tridimensional, en vez de limitarse a un terreno de juego abarrotado de cosas, uno tiene el innegable placer de poderse pelear en cualquier sitio. Sin ninguna barra superpotente de la que preocuparse, con pocos movimientos especiales, *Bushido Blade* se halla a medio camino entre un *beat 'em up* y un juego de aventura.

Qué es: el mejor *beat 'em up* que jamas haya existido para los hombres que piensan.

Qué es lo que lo hace tan bueno: resulta bastante aterrador saber que un buen golpe te puede matar.

Lo mejor: eludir unas cuantas situaciones comprometidas y devolver luego el contador de penalizaciones.

Cita del análisis original: no adecuado para gente demasiado escrupulosa, *Bushido Blade* constituye una grata renovación de un genero cada vez más desdeñado.

Si fuera un juego de sobremesa sería: un ajedrez...con puñales.



EA
1 o 2 jugadores

Bust A Groove

Una evolución natural de aquella locura cronometrada llamada *Parappa The Rappa*, *Bust A Groove* consigue ser una obra bien diseñada, bien implementada y bastante divertida. Batallando en la pista de baile con absolutamente todo lo que se presente, desde una mujer vestida con un disfraz de gato hasta un tipo que parece homosexual, el juego es típicamente japonés por lo que respecta a sus peculiaridades pero, asimismo, típicamente japonés por su asombrosa forma de juego. Ciertamente, muy recomendable para «después del pub».

Qué es: el único *dance 'em up* que jamás haya existido.

Qué es lo que lo hace tan bueno: es mucho más sólido y mucho más adictivo de lo que parece.

Lo mejor: robarle el foco de luz al compañero.

Cita del análisis original: su contemplación casi resulta excitante, pero a veces resulta repetitivo. Sin embargo, es uno de los títulos existentes de PlayStation más divertidos.

Si fuera una pieza de ropa sería: un traje de los años 70, de calidad superior, blanco, difícil de llevar, con unos pantalones tan acampanados que podrían dar cobijo a una tribu de gitanos.



Namco
1 o 2 jugadores

Ridge Racer Revolution

El digno sucesor de lo que, en su día, había sido el mejor juego de carreras y, en el caso de la PlayStation, la mejor conversión de un juego tipo arcade. Más coches, más pistas y un motor de juego y de gráficos mejorado significaban que, una vez más, Namco lograba batir a Sega en su propio juego.

Qué es: aún uno de los mejores juegos de carreras que puedes comprar en Platinum.

Qué es lo que lo hace tan bueno: en su título aparecen las palabras «Ridge» y «Racer». ¿Hace falta decir más?

Lo mejor: aprender, de una vez por todas, cómo trazar una maldita curva con un coche tan incontrolable y derrapar sin esfuerzo aparente en los peraltes.

Cita del análisis original: mejora ligeramente los aspectos visuales, añade un par de características nuevas y eso es todo. De todos modos, sigue siendo un juego de carreras fantástico. No te lo creas y te lo perderás.

Si fuera un color sería: el verde del equipo de carreras británico, en un coche acelerado al máximo, visto desde lejos (pero no lo bastante como para perderlo de vista).



SCEE
1 o 2 jugadores

Porsche Challenge

En el momento de empezar a comercializarse, *Porsche Challege* era el primer juego de carreras con una cierta clase desde el punto de vista gráfico. Es verdad que los juegos *Ridge Racer* tenían buen aspecto, pero éste estaba muy por delante. Con tan sólo un coche para elegir (un Porsche Boxster), se apoyaba en los diferentes estilos de conducción de los diversos personajes para ofrecer un poco de variedad.

Qué es: el segundo mejor juego de carreras que haya existido y disponible en Platinum.

Qué es lo que lo hace tan bueno: las toneladas de pistas y la enorme variedad de formas de jugar. También tenía un aspecto maravilloso.

Lo mejor: estas insuperables carreras entre dos jugadores que empiezan alrededor de las 11,30 de la noche y, luego, sin que te des cuenta, el sol empieza a salir.

Cita del análisis original: si lo que buscas es un juego dotado con la alegría de la serie *Ridge Racer* y la exactitud en la conducción propia de la F1, en este caso no busques más...

Si fuera un vehículo para grandes excursiones sería: una furgoneta VW '67, de suspensión bajada, ventanas para safari y una conversión Westfalia.



Namco
1 o 2 jugadores

Rage Racer

Se trata de la progresión natural a partir de los juegos *Racer* originales. Muchas más pistas, un mejor sistema de conducción de los coches (de los que, por cierto, había también muchos más) y un nuevo motor gráfico muy rápido. A pesar de que, sorprendentemente, se ha actualizado de una forma que se puede calificar de ridícula (evidentemente, por RR4), sigue siendo uno de los mejores.

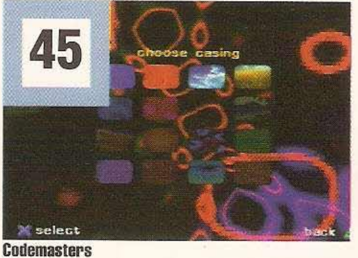
Qué es: *Ride Racer Revolution...* disfrazado con un vestido nuevo y un corte de pelo a la moda. Y 20 pavos en el bolsillo de atrás para pasar una noche como está mandado.

Qué es lo que lo hace tan bueno: es igual que los juegos *Racer* originales, pero con muchas más cosas.

Lo mejor: su forma de ir desvelando sus secretos jugando en modo monojugador.

Cita del análisis original: Namco a vuelto al tablero de diseño y se ha sacado de la manga el mejor juego de carreras tipo arcade de PlayStation.

Si fuera un programa de televisión trataría: *De coches, fijo.*



Codemasters
1 jugador

Music

En una máquina que, todo hay que decirlo, no esta especialmente diseñada para los intríngulis de un programa secuenciador, *Music* se las apaña para llegar a ser algo más que una novedad excéntrica y acaba siendo un pequeño creador de música de baile bastante sabroso. Sin lugar a dudas, cuenta con notables limitaciones, y nunca lograrás escribir un éxito de ventas con él, pero resulta *divertido* programar de esta forma tan sencilla.

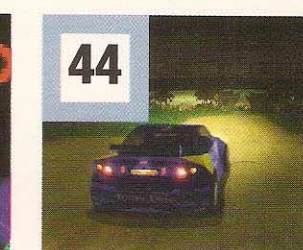
Qué es: el único secuenciador de música de baile, capaz de entusiasmar, para PlayStation, que haya existido jamás.

Qué es lo que lo hace tan bueno: resulta sencillo de programar, contiene toneladas de muestras y de rutinas, y te hace parecer mejor músico de lo que eres.

Lo mejor: todo.

Cita del análisis al vuelo: una idea sencilla e inusual que transforma a los musicalmente negados en unos artistas de primera.

Si fuera un contrabajo (perdón por adelantado): estaría vibrando, amigo.



Infogrames
1 o 2 jugadores

V Rally

Se trata del típico juego que amas u odias. Visualmente impresionante y dotado con una cantidad de pistas que hace rodar la cabeza, algunos (nos incluimos) encuentran que el manejo de los coches resulta algo correoso y la detección de colisiones demasiado sensible.. Con todo, tiene muchos partidarios y su posición en los Top 50 lo refleja.

Qué es: costó un poco, pero *era* el mejor juego de rallies que jamas haya existido.

Qué es lo que lo hace tan bueno: complicado de dominar y, mientras lo intentas, tienes mucho con que jugar.

Lo mejor: cuando consigues hacer volar tu coche durante toda una vuelta de cualquier carrera sin que el vehículo pise ni una brizna de césped ni ninguna raíz extraña.

Cita del análisis original: una bestialidad de juego con un aspecto visual diseñado de una forma soberbia, así como un montón de coches y circuitos, que no tienen parangón.

Si fuera un familiar sería: un primo discutidor, de aquellos que lo saben todo, que siempre gana al Trivial.



Psygnosis
1 jugador

Alundra

¿Cuál es el problema de los RPG?. Pues para mucha gente es que tienden a moverse dentro de un terreno cenagoso. Demasiados controles, deletreos, cosas que aprender y poca diversión normal y corriente. *Alundra* se aleja despreocupadamente de todas estas monsergas, siendo fácil de captar y de aprender, y constituye un juego trepidante como en los viejos tiempos.

Qué es: El primer *Zelda* que jamás haya existido para PlayStation.

Qué es lo que lo hace tan bueno: Los puzzles son complicados, pero no ridículamente imposibles de resolver, lo que hace que el juego sea accesible para los que no somos más que meros humanos.

Lo mejor: darse cuenta de que los juegos de rol pueden ser mucho más divertidos de lo que la mayoría de humanos, cuerdos y sanos, pueden hacerte creer.

Cita del análisis original: *Legend of Zelda* para PlayStation que no llega antes de tiempo. Compulsivamente adictivo.

Si fuera un queso, sería: Edam o Gruyere, pero no Jarlsberg. No, ese no.



SCEE
1 jugador

Time Crisis

Si no es el mejor título de Platinum disponible, entonces sin discusión está entre los cinco mejores. He aquí un juego que quizás se comporta de una forma bastante peculiar pero que siempre logra atraerte lo suficiente como para empezar otra partida, incluso una vez has logrado terminar. Debe existir un atractivo especial en hacer una carnicería con una pistola sostenida por una bella... Err...

Qué es: El único buen *shoot 'em up* serio que haya existido jamás.

Qué es lo que lo hace tan bueno: por aclamación popular, el disparar sobre personas virtuales no con un PC sino con una pistola.

Lo mejor: poder hacer de «Clint Eastwood» disparando por entre las piernas... y, aún así, darle al enemigo.

Cita del análisis original: Hasta que Namco empiece a comercializar *Point Blank*, *Time Crisis* está debidamente coronado como el *shoot 'em up* más atractivo y más sanguinario que jamás hasta la fecha haya existido en la PlayStation.

Si fuera una pistola, sería: la más rápida del oeste.



SCEE
1 jugador

Kula World

Si alguien se atreve a decir en voz alta que el mundo de los juegos para PlayStation carece de cosas originales, por favor no os privéis de pasarle una copia de éste por la cara, ya que es por supuesto una de las obras más importantes y originales que se pueden encontrar. Dirige una pegajosa pelota de playa alrededor de un marco tridimensional, repleto de incentivos, peligros y un límite de tiempo muy estricto. Realmente, todo tiene sentido.

Qué es: un juego único cuando se trata de pelotear.

Qué es lo que lo hace tan bueno: La originalidad no significa nada si el juego no tiene acción y aquí la encontrarás a raudales.

Lo mejor: hacer un «acto de fe» y, milagrosamente, aterrizar justo a la salida del nivel.

Cita del análisis original: *Kula World* constituye una adición innovadora y muy bien construida a la notable colección de puzzles para PlayStation. Quizá lo encontréis frustrante, pero ahí está la gracia.

Si fuera una estrella «pop» sería: Jarvis Cocker.



SCEE
1 jugador

PaRappa The Rappa

La idea es...que tu haces el papel de un perrito que, aparentemente, transpira bienestar por todos los poros de su peludo cuerpo canino. Así que...te embelesas y peleas con cebollas, ranas y pollos. La idea quizá suene original, pero también suena algo así como bastante tonta. Con todo, en la realidad constituye el juego más inteligente, más original (en todos los respectos) y entretenido que jamás hayamos visto.

Qué es: el primer juego que ha existido en el que la estrella es un perro.

Qué es lo que lo hace tan bueno: tener un inicio sencillo y que sea una pesadilla total terminarlo.

Lo mejor: Contemplar la carita que pone tu amigo al intentar seguir el ritmo.

Cita del análisis original: Indudablemente uno de los juegos para ordenador más originales que jamás haya existido, PaRappa resulta peculiar, imaginativo, divertido y bastante inteligente. Un juego para disfrutarlo en compañía de amigos y familiares.

Si fuera un dibujo animado sería: *¿Lindo Pulgoso? Bueno, es un perro, ¿no?.*



SCEE
1 o 2 jugadores

Dead Or Alive

Lo que empieza siendo un *beat 'em up* bastante sistemático, sublime e inteligente se estropea más tarde como si fuera una comida rápida al incluir una característica según la cual los personajes femeninos del juego muestran unos pechos «bamboleantes». No hablamos tan sólo de un peculiar marco de animación. Imagínate un enorme par de melones agitándose lentamente en una piscina. Muy repugnante y poco estimulante.

Qué es: el único *fighter* en el que aparecen unas glándulas bamboleantes que existe.

Qué es lo que lo hace tan bueno: resulta un *beat 'em up* muy jugable y muy complejo.

Lo mejor: darse cuenta de que se trata de un duplicado del mejor momento de Sega (*Virtua Fighter 2*), pero mejor.

Cita del análisis original: Muy por delante de la mayoría de competidores en términos de acabado y de acción, *Dead Or Live* sigue por detrás de otros parecidos, como *Tekken* y *Soul Blade*.

Si fuera una cama, sería: una de las más grandes, de esas que dan vueltas y vibran...



Mindscape
1 a 4 jugadores

Circuit Breakers

Si estuviéramos en un mundo ideal, tendríamos todos los juegos disponibles para PlayStation y, de esta forma, nuestra elección sería sencilla; pero lo cierto es que éste no es un mundo ideal. Afortunadamente, ciertas opciones pueden resultarte más fáciles y sencillas con la ayuda del pináculo de los juegos multijugador. Se trata de *Circuit Breakers*.

Qué es: el primer mata amistades para PlayStation que jamás haya existido.

Qué es lo que lo hace tan bueno: resulta difícil encontrar un juego multijugador decente, pero éste es perfecto.

Lo mejor: Ser el último y coger el mejor potenciador –uno que todos los demás se han perdido—y usarlo. Ganar en el último instante.

Cita del análisis original: Mejor jugando con cuatro jugadores, se trata de un juego de carreras adictivo e inteligente, con algunos de los mejores trucos que jamás hombre alguno haya presenciado. Hazte con un *Multi-Tap* y adelante.

Si fuera un amigo sería: de los que no se puede confiar en ellos



SCEE
1 o 2 jugadores

Cool Boarders 2

Siendo como es una simulación difícil de realizar –como pudimos constatar en la primera tentativa, que resultaba penosa– la tabla deslizante se ha situado en una zona confortable con la aparición de *Cool Boarders 2*. Tal vez mejor que la tercera versión de la serie, los graves problemas que presentaba la primera fueron eliminados y todo él se remozó para que fuera más atractivo.

Qué es: uno de los juegos de carreras más inteligente que haya existido.

Qué es lo que lo hace tan bueno: atrae a gente que jamás se ha subido a una tabla de nieve.

Lo mejor: la primera vez que haces un salto de 720 gracias a una pequeña rampa o cualquier otro movimiento alocado que consigues realizar durante la carrera.

Cita del análisis original: simulador deportivo muy detallado, juego de carreras extraordinario, tipo arcade o pura satisfacción de los deseos de los suicidas, *Cool Boarders 2* supera a todos los demás con una facilidad extraordinaria.

Si fuera un tipo de leche, sería: con toda la grasa.



Take Two
1 jugador

Grand Theft Auto

No constituyó ninguna sorpresa que *GTA* se convirtiera en uno de los juegos más anunciados de todos los tiempos. Por más violento que fuera y por menos corrección política que exhibiera –y sin que para ello tuviera justificación alguna–, debajo de tanto estiércol se escondía realmente un juego notable.

Qué es: el juego más pregonado a los cuatro vientos que jamás haya existido, quizá después de *Rise Of The Robots*.

Qué es lo que lo hace tan bueno: casi se merece una propaganda tan artificiosa e increíble como la que tuvo.

Lo mejor: la posibilidad de liberar un torrente de cólera biliosa sobre una pobre ancianita que tuvo la mala ocurrencia de ocupar TU plaza de aparcamiento.

Cita del análisis original: ...jugable, adictivo y, por encima de todo, original.

Si fuera un policía, sería: Harry el sucio, con resaca, metido en un tanque, con la importante misión de vengar al gatito asesinado de su compinche muerto en acto de servicio.



Capcom
1 o 2 jugadores

Rival Schools

A pesar de que a Capcom se le conoce por adoptar una fórmula y tratar de introducirla en el inconsciente a machamartillo, en ocasiones logran el equilibrio justo y sacan un juego original... *Rival Schools* es uno de estos. Completamente original, te ves obligado a luchar con escuelas rivales (literalmente) y, con dos discos que valen un potosí, éste es uno de los mejores juegos tipo *fighter* existente.

Qué es: el único *fighter* escolar del que conozcamos su existencia.

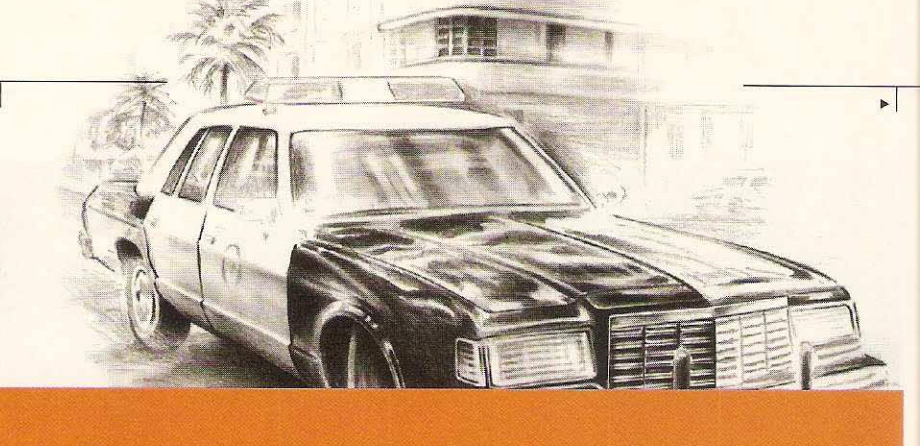
Qué es lo que lo hace tan bueno: Toda la gama de extras y toques originales.

Lo mejor: provocar a tu oponente y luego, cuando encegado entra al trapo, llamar a tu compañero de lucha para obtener ayuda adicional.

Cita del análisis original: Capcom está intentando desbancar a *Tekken 3*, pero *Rival Schools* va en la dirección correcta. A la acción básica se le han añadido movimientos nuevos y luchas dos-contra-uno.

Si fuera una cita cinematográfica sería: «¡Éste es mi barrio!»

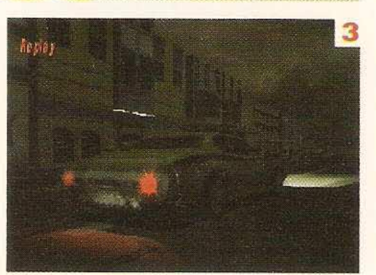
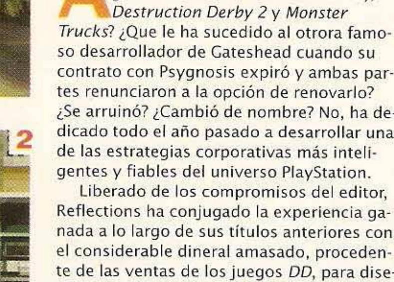




Driver

Neumáticos al rojo vivo, frenos de mano tensados, coches, choques y cajas de cartón. Todos los ingredientes de una clásica persecución de coches y todos los elementos vitales de *Driver*, el asombroso juego de persecución de coches del fabricante de *Destruction Derby*.



[1] Un policía, dentro de un coche, y tras tus pasos. Si es que conduces esa cosa amarilla. [2] Éste eres tú (no entremos en detalles) tomando una curva. [3] Y éste es tu aspecto cuando conduces de noche.

Alguien recuerda Reflections?. ¿Alguien recuerda *Destruction Derby, Destruction Derby 2* y *Monster Trucks*? ¿Que le ha sucedido al otrora famoso desarrollador de Gateshead cuando su contrato con Psygnosis expiró y ambas partes renunciaron a la opción de renovarlo? ¿Se arruinó? ¿Cambió de nombre? No, ha dedicado todo el año pasado a desarrollar una de las estrategias corporativas más inteligentes y fiables del universo PlayStation.

Liberado de los compromisos del editor, Reflections ha conjugado la experiencia ganada a lo largo de sus títulos anteriores con el considerable dineral amasado, procedente de las ventas de los juegos *DD*, para diseñar lo que bien se podría considerar la experiencia de última hora por lo que respecta a conducir: *Driver*. Un juego que forma el eje central de la reciente compra de GT Interactive. Una compra impresionante.

PSM se trasladó hasta allí para contemplar el desarrollo de *Driver*, un juego que combina ciudades del mundo real y coches también del mundo real, a base de una estructura de misión repleta de delitos y una forma de hacer más abrasiva que la arena. «Nos hemos inspirado en todas las persecuciones de coches de todas las películas que te puedas imaginar», comentó Martin Edmonson, antiguo propietario y actual director ejecutivo de Reflections. «*Smokey and the Bandit, Cannonball Run*, la película *Driver* de Ryan O'Neill, *Blues Brothers*..., debemos de haber visto centenares».

A medida que el juego iba quedando al descubierto ante nosotros, los coches mostraban a las claras sus orígenes *DD*, con vehículos girando por los aires y formando amasijos, incendiándose, o desprendiendo humo a medida que se hacen inservibles para correr por las carreteras. Sin embargo, al intentar conservar el estilo *Bullitt* del juego, todos los motores arrastran coupés enormes y coches portentosos. «Los coches se basan en coches reales», puso de relieve Gareth Edmondson, hermano de Martin y jefe de producto de *Driver*. «El que tú conduces es claramente un Ford Mustang, de modo que nos veremos obligados a alterar los coches ligeramente o a eliminar los adhesivos para evitarnos problemas. Nos han dicho que a Ford no le gusta respaldar públicamente daños producidos por un comportamiento descuidado, actividades delictivas ni situaciones de peligro. Y esto es precisamente lo que constituye todo el juego...

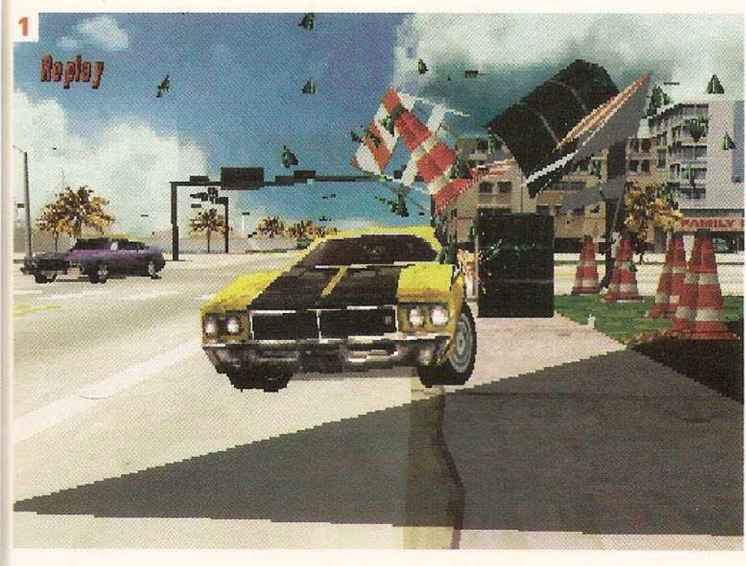
El motor físico se ha ajustado específicamente para imitar la suspensión blanda de estos coches y el resultado de ello es que chirrían cuando toman una curva muy cerrada y casi despegan hacia el cielo cuando retroceden por uno de los legendarios montículos de San Francisco. Encantador.

Los coches se sitúan sobre recreaciones de 30 millas cuadradas de cuatro ciudades americanas: Nueva York, San Francisco, Miami y Los Angeles. «Aquí el realismo constituía un factor de importancia capital», nos contó Martín. «Tanto era así que enviamos a dos de nuestros artistas de «vacaciones» a los Estados Unidos, con un equipo de vídeo digital para capturar datos para el juego. Condujeron por todas las calles, de este a oeste y de norte a sur con una cámara apuntando hacia el lado de la calle y otra apuntando en todas direcciones. Invirtieron dos días para hacer cada ciudad y cuando regresaron traían una maleta completamente llena con unos 100 cassettes de vídeo digital. Estos se utilizaron como referencias mientras construían las ciudades y las texturas de los edificios se sacaron directamente de las cintas», siguió diciendo. «Tenemos todas las calles importantes y los monumentos artísticos de cada ciudad. Recientemente, cuando mostrábamos el juego en Norteamérica, dos personas de Miami y Nueva York fueron capaces de ir conduciendo por ahí y encontrar lo que buscaban, lo que creemos que está muy bien».

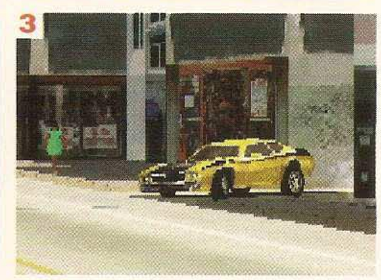
El siguiente ingrediente dentro de esta mezcla que constituye *Driver* es la superlativa inteligencia artificial del juego, que deriva del juego inicial que nos mostraba Martin. Aparecía la ciudad la ciudad de Miami, nuestro coche (una estilizada carrocería amarilla, con una banda negra, estilo mapache, que le cruzaba de delante a atrás), unos cuantos policías y centenares de otros coches y peatones. Condujo por toda la ciudad, parando en los semáforos, mirando a la izquierda y a la derecha en los cruces gracias al conjunto inferior de botones de la espalda y, en general, condujo como una mamá a la salida de una escuela. Mientras nos mostraba todo este sucesión tan realista de paradas, puestas en marcha, frenazos y cambios de carril del coche informático, apareció un coche de policía por delante de él, como estaba mandado. Después de circundarlo y situarse detrás de él, Martin golpeó al coche patrulla por detrás, con cuidado (y haciendo broma), destrozándole sus luces de posición. Las sirenas se pusieron en marcha, las luces rotatorias se pusieron en marcha y los chicos de azul se pusieron en acción para atrapar al idiota de atrás. Sin embargo, Martin no se quedó con las manos cruzadas: una rápida pulsación del encendido, pisada a fondo del acelerador y ya estábamos lejos.

De repente, no nos parábamos delante de ningún semáforo. Ni comprobábamos los cruces ni evitábamos a los demás coches o al escenario que nos rodeaba. Zigzagear por entre el tráfico a toda mecha y tomar las curvas a golpe de freno de mano, con un coche de policía pisándote la cola tiende a dejarte unas deliciosas marcas indelebles en tu velatorio...

Una rápida comprobación con el retrovisor nos mostró a nuestro desafortunado perseguidor siendo embestido lateralmente en un cruce por un desafortunado automovilista controlado por el ordenador, pero al cabo de unos momentos se le unían otros dos coches negros y continuaba la tremenda persecución. La contemplación a través del retrovisor de estos tres polis informáticos zigzagueando a través del tráfico, a los









[1] El crujir de la madera recién pintada, el plástico de un cono de tráfico, el ruido sordo de un barril de aceite. Y en algún sitio, a lo lejos, el crujir de unas patatas fritas. [2] ¿Conduciendo sobre el césped? Alguien se va a enfadar. [3] Sales a la calle cual gacela amarilla, a toda velocidad, buscando afanosamente comida a principios de primavera, hambrienta pero cautelosa con los depredadores.

que el tráfico de la CPU no les favorecía mucho, resultaba mucho más atractiva que la del tráfico que se nos venía encima y la alocada visión trasera de Martin le puso fuera de combate. Una colisión frontal con un árbol causó estragos en la parte delantera del coche, que desprendía humo y fuego, y sobre él batían los efectos muy realistas de viento. Afortunadamente, el coche no había quedado como siniestro total lo que permitía continuar la persecución. Nos encontramos con otros dos coches de policía que venían por delante de nosotros formando un bloque compacto el uno junto al otro. Después de chocar estrepitosamente con dicho par, hicimos un rápido giro de 180º, observamos la presencia de cuatro coches de policía intentando girar y colocarse detrás nuestro. Finalmente, una entrada a todo trapo en una callejuela dio lugar a un clamoroso choque con las paredes que puso fin a la persecución y, antes de que pudiéramos reaccionar, los policías aparecieron en escena. En vez de tumbar a la gente haciendo gala de sus motores, de mostrar lo que se escondía debajo del capó o de mostrar «piezas», los policías de *Driver* efectúan sus arrestos arremetiendo una y otra vez contra tu coche y haciéndolo trizas, Los orígenes que tiene el juego en *Destruction Derby* resultaron evidentes en los destrozos causados, en las deformaciones de hasta el último polígono del motor, en los gloriosos derrapajes con nuestra maquina tan bonita pero cada vez más destrozada por impactos que incluso han roto el techo.

«En este momento, la inteligencia artificial de los policías está configurada para agresividad máxima. No se paran ante nada, ni en considerar el valor de sus vehículos, con tal de destruir los de los otros. Durante el transcurso de la mayor parte del juego deberán ser mucho más considerados, pero esto es lo que hay que esperar en las misiones postreras.», explicó Gareth. «Es posible deshacerse de los polis, ya que tu coche es un poco más resistente que los suyos, pero la mayoría de las veces preferirás salir a todo trapo. Es más divertido»

«Puedes deshacerte de polis, ya que tu coche es un poco más resistente...»

El ingrediente final de *Driver* se centra en la inclusión de 44 misiones completas. Tu personaje, Tanner, es ahora un policía secreto en vez del miembro de una banda que era hace seis meses (para evitar las críticas tipo *GTA* de infracción patente de la ley). Sin embargo, debido al hecho de que trabaja en la secreta, sigue conduciendo como un loco con una retahíla de coches de policía a sus talones. Nos sorprendimos al descubrir que la única infracción que no es posible realizar es atropellar a los peatones. La inteligencia artificial de los peatones les hará apartarse de tu trayectoria para que no les atropelles. Ni incluso si persigues a uno calle abajo», sonríe Martin. «Driver no se ocupa de esto ya que no es otra cosa que un juego de persecuciones de coches».

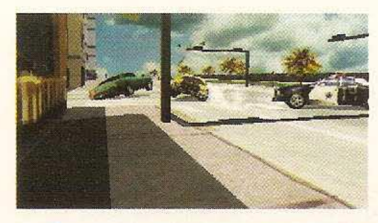
El jugador elige la misiones a través de mensajes dejados en el contestador de llamadas de una habitación de motel, y escoge la que más le apetece, siéndole asignado un coche apropiado, de los muchos y buenos que componen el parque del juego. «Existen 44 misiones, pero es posible alcanzar uno de los dos finales posibles al cabo de tan sólo 25», explica Gareth. «Las misiones incluyen conducir tu coche de un establecimiento a otro de una cadena de restaurantes que han rehusado a pagar el dinero de la protección. En otra transportas a un tipo en taxi, conduciendo violentamente hasta que el pasajero ya no resista más. En otra robas el coche de un poli y lo utilizas para incriminar a la policía. Existen coches para perseguir y destrozar e, incluso, hay una misión en la que debes trasladar un coche de una punta a otra de una ciudad, dentro de un límite de tiempo muy estricto, y no debes hacerle ni la menor rozadura. Tan sólo para cambiar».

Entre las misiones puedes presenciar escenas en las que aparece Tanner rodeado por lo muchos jefes y personajes secundarios del juego, elaborando un complot para un eventual intento de raptar al presidente. Todo esto se visualiza haciendo uso del FMA del motor del juego en vez de con el FMV pre-modelado (que se reserva para la superlativa persecución de coches del inicio y para los toques finales). «El tipo que presta la voz a Tanner es uno que hizo un anuncio de Volvo, lo cual resulta toda una ironía dado el contenido del juego, pero suena bastante bien . Y este chico malo», dijo Gareth haciendo gestos hacia dos personajes poligonales que estaban teniendo una discusión bastante encendida, «soy yo». Realmente, me parece que tan sólo son mis orejas y mi pelo, ya que ahora está zurrando a otros tipos que tienen los mismos rostros que los programadores. Eliminaron mi cara porque dijeron que les distraía un poco...»

Cuando hablamos nadie tenía ni la más remota idea de cómo iba a ser recibido el juego. «Tenemos dos probadores, uno que nos ayuda a diseñar las misiones y otro que comprueba que el juego resulte lo más jugable posible», nos dijo Martin. «Sr. Edmondson, esto le está quedando bastante bien...».











34

Capcom
1 jugador

Resident Evil

Uno de los juegos de ordenador mejor ambientados que jamás se haya escrito y uno de los más extraordinarios para jugar. El que sea un poco pequeño y el que las localizaciones sean estáticas no tiene mucha importancia, ya que los puzzles son lo suficientemente sencillos como para que al terminarlo todo el mundo pueda ser considerado un jugador excelente. El juego te hará vibrar.

Qué es: el juego más terrorífico que jamás haya existido.

Qué es lo que lo hace tan bueno: destruyes zombies con un fusil de caza y ellos te siguen tratando mal y se comen a todos tus amigos.

Lo mejor: cuando el zombie sale del armario ropero... ¡Madre mía!. En cambio, los zombies que gimen como si no estuvieran muertos resultan bastante insulsos.

Cita del análisis original: Todo contribuye al éxito. Vistas magníficas, una acción de juego muy fluida y, en medio, un cuento escalofriante. Una especie de casa del horror para *PlayStation*.

Si fuera una palabra, sería: siniestro.



33

Codemasters
1 o 2 jugadores

Brian Lara Cricket

En su momento, Electronic Arts obtuvo un éxito más que notable con *John Madden's Football* y Codemasters ha elegido otro deporte que parece imposible de recrear manteniendo a la vez su interés y, sin embargo, ha logrado producir una simulación de deporte muy jugable y bastante adictiva. Es un poco lento, pero está muy bien manufacturado y refleja hasta el más mínimo detalle.

Qué es: El primer juego de cricket para PlayStation que haya existido jamás.

Qué es lo que lo hace tan bueno: tener algo más que una nueva licencia..., aquí hay toneladas de acción.

Lo mejor: Efectuar una recepción perfecta y mandar la bola a la multitud.

Cita del análisis original: si queríais un simulador de cricket, aquí lo tenéis. Esta bien realizado, resulta divertido y, si bien no puede decirse que sea emocionante, seguro que encandilará a más de un aficionado al cricket.

Si fuera un campo de cricket sería: verde que te quiero verde.



32

Codemasters
1 o 2 jugadores

Toca 2

Los juegos de carreras constituyen una dieta estable dentro del menú de cualquier jugador, pero a pesar de las vertiginosas alturas alcanzadas por *Gran Turismo* y *Ridge Racer Type 4*, aún queda sitio para un simulador de carreras jugable y preciso. Utilizando el avanzado motor de *Colin McRae*, Codemasters ha mejorado el juego original, remozando por completo los gráficos y elevando al máximo la inteligencia artificial de tus oponentes.

Qué es: el mejor simulador *Toca* que jamás haya existido...

Que es lo que lo hace tan bueno: su manejo resulta increíble, existen toneladas de opciones y trucos inteligentes, y resulta sumamente adictivo.

Lo mejor: sacar de la pista al coche que lidera la carrera para ocupar la «pole».

Cita del análisis original: uno de los mejores juegos de carreras que hay por estos mundos y uno de los más divertidos.

Si fuera una carretera, sería: una de esas tan increíblemente suaves y rectas, que constituyen un gozo de seguir.



31

GT Interactive
1 jugador

Abe's Exoddus

El título original de la serie constituyó un éxito en toda la extensión del término, más que nada por su pasión en demostrar que no todo lo de 32 bits tiene que situarse en la tercera dimensión. La secuela es, básicamente, más de lo mismo. Arrancando una enorme página del viejo libro *Flashback*, tu controlas un único personaje dentro de un mundo muy bien diseñado y maravillosamente animado. Oh, y también hay situaciones alocadas.

Qué es: el juego para PlayStation más clásico que jamás haya existido.

Qué es lo que lo hace tan bueno: la acción lo significa todo, y los extras gráficos que atesora constituyen algo más que una ocurrencia tardía agradable.

Lo mejor: Utilizar el vocabulario de Abe para interactuar con los desesperados Mudokons.

Cita del análisis original: Innegablemente, un juego perfectamente ensamblado, pero en algunas cosas quizá resulte demasiado parecido al original.

Si fuera el título de un videojuego, estaría: mal deletreado.



30

Capcom
1 o 2 jugadores

Street Fighter Alpha 2

Nadie creía que el juego *Alpha* original podría soportar una secuela (y mucho menos una *tercera* versión) pero esto es exactamente lo que llegó a nuestras manos y, además, resultó excelente. La menguada diversidad y cantidad de movimientos, cosas especiales, combos y contadores significaba que se trataba de un juego que se podía aprender en cuestión de minutos, pero mucho tienes que aprender si quieres llegar a ser Jedi.

Qué es: uno de los más sobresalientes juegos de entre los mejores, que jamás haya existido.

Qué es lo que lo hace tan bueno: la serie *Alpha*, más que cualquier otra, nos ofreció un juego más purista y más completo.

Lo mejor: poner en práctica un combo diabólico y luego pasarlo a un compañero desprevenido.

Cita del análisis original: *Street Fighter Alpha 2* tal vez carezca de esa dimensión extra de la mayoría de *beat 'em up*, pero su acción resulta todavía difícil de superar, especialmente en el modo V.

Si fuera un dibujo animado, sería: Akira – Edición especial.



29

Psygnosis
1 o 2 jugadores

G Police

A Psygnosis se la conoce por producir juegos que siempre tienen un algo especial y aquí, en *G Police*, esto resulta más evidente que nunca. La acción del juego, basada en misiones, junto con una sorprendente cantidad de FMV de calidad superior y unos efectos gráficos magníficos, ayudan a potenciar lo que es un claro exponente de *shoot 'em up* tridimensional.

Qué es: el juego para PlayStation mejor tramado que jamás haya existido.

Qué es lo que lo hace tan bueno: su núcleo lo constituye un juego muy potente, pero su presentación y su acabado todavía le sitúan a mayor altura.

Lo mejor: perseguir a un enemigo a través de las calles atiborradas de gente y de rascacielos, hasta verle caer destrozado al lado de un edificio.

Cita del análisis original: EL MEJOR juego de simulación/combate disponible actualmente para PlayStation. Si andas loco en pos de una acción trepidante, este recién nacido es lo que necesitas.

Si fuera una película culta, sería: *Bladerunner*.



28

SCEE
1 o 2 jugadores

Everybody's Golf

Otro de estos juegos, como *Smash Court Tennis*, que, sencillamente, no «deberían» tener éxito. Absolutamente mediocre en lo referente a gráficos y típicamente japonés, la sutil acción, la amplia gama de opciones y modos de juego, así como la personalidad de su título, el hecho de ser innegablemente muy jugable y el dar muchas satisfacciones, todo ello contribuye a que resplandezca.

Qué es: el primer juego de golf para la generación consolera que jamás haya existido.

Qué es lo que lo hace tan bueno: la particularidad de tener tantas similitudes con un dibujo animado y ser a la vez tan jugable y tan gratificante.

Lo mejor: conseguir hacer un hoyo sensacional y luego tomarle el pelo a tu arrogante y sorprendido oponente.

Cita del análisis original: un título soberbio que revitalizará tu interés por los juegos de golf. Encantador, bien ensamblado y muy deseable. Y esto debe ser bueno.

Si fuera un juego de golf, sería: ¡oh, sí!, ¡el de todos!.



27

Namco
1 o 2 jugadores

Soul Blade

Resultado de tomar el motor Tekken clásico y crear un juego completamente diferente, pero con armas. Cuando te pones a meditarlo, no es una idea estúpida y el resultado está aquí, para que todo el mundo pueda opinar. Cantidades increíblemente grandes de metal se transforman en cantidades parecidas de músculo en el transcurso de este *beat 'em up* 3D.

Qué es: el primer *Tekken* con espadas que haya existido jamás.

Qué es lo que lo hace tan bueno: pues eso..., imagínate un *Tekken* con espadas.

Lo mejor: destrozar sangrientamente a algunos desgraciados hasta dejarlos inconscientes, con la ayuda de un hacha muy grande y poco manejable.

Cita del análisis original: un juego de lucha no muy original pero muy emocionante. Demuestra que *Toshiden* pudiera haber existido. Si te gustan los juegos de lucha con armas, nunca te arrepentirás de haber comprado *Soul Blade*.

Si fuera un arma blanca sería: grande, enorme, descomunal.



Electronic Arts
1 jugador

Futurecop: LAPD

Después de los formatos múltiples, la serie *Strike* alcanza finalmente el pináculo de su éxito dentro de los juegos nucleares. Los gráficos han mejorado (a pesar de que la actualización todavía sigue siendo bastante espasmódica) y la gama y complejidad de las misiones le han convertido en un gozo para jugar. Su motor ha sido actualizado recientemente y convertido en *Futurecop: LAPD*.

Qué es: el mejor juego de helicópteros 3D basado en misiones que jamás haya existido.

Qué es lo que lo hace tan bueno: su atención al detalle es de las mejores que hayamos visto jamás.

Lo mejor: Destrozar un edificio y luego recoger a toda la gente que huye despavorida. Como hormigas.

Cita del análisis original: innovador hasta la médula, *LAPD* continúa siendo uno de los mejores *shooters*.

Si fuera un viejo y cansado ex alcohólico, sería: (*respuesta no apta para ser publicada*).



Electronic Arts
1 o 2 jugadores

Fifa '99

El resto de fabricantes de software deben odiar a Electronic Arts. Se trata de una empresa que se hace con todas las licencias, recibe todo tipo de alabanzas y luego se limita a responder a las críticas creando un juego que no está mal del todo. Pero a éste se le puede considerar más como la copa del mundo que al *ISS Pro'98*, que no es otra cosa más que fútbol. Éste tiene nombres, música, comentarios y todo un nuevo sistema de juego.

Qué es: el juego con licencia más espectacular que se haya visto jamás.

Qué es lo que lo hace tan bueno: nunca deberíamos utilizar el término paquete, pero esto es realmente lo que es.

Lo mejor: cualquier tipo de gol, ya sea por carambola, porque esté bien ejecutado o en propia puerta.

Si fuera un hombre haciendo algo, sería: «O rei» Pelé regateando a George Best en una copa del mundo y marcando un gol de bandera, inolvidable.



Namco
1 o 2 jugadores

Tekken 2

Platinum. Esta palabra *Tekken*...mmm..., ¿qué más querías saber?. Podríamos contar más cosas acerca de los movimientos o del perfecto equilibrio entre los jugadores o de los gráficos insuperables o de la animación. O de lo barato que sale por lo que vale. Pero preferimos gastar un montón de espacio en contar un chiste anticuado.

Qué es: el juego de Platinum más duro que haya existido jamás.

Qué es lo que lo hace tan bueno: los movimientos tan fluidos del personaje y los golpes, los destrozos, las roturas, las palizas descomunales. Adorable. Violento.

Lo mejor: encontrar todos los finales luchando a lo largo de todo el juego y ganando sin excepción todas las partidas a un compañero...

Cita del análisis original: obtiene la primera puntuación máxima de PSM, lo que significa que *Tekken 2* desciende desde lo más alto del cielo.

Si fuera un piano, sería: uno que inesperadamente cae del cielo.



GTI
1 o 2 jugadores

NFL Blitz

Dejando aparte las complejidades habituales de los enfrentamientos de NFL, *Blitz* es rápido, sencillo de entender y muy tipo arcade. Hay siete jugadores por bando, los controles son sencillos y la violencia está asegurada. ¿Por qué no se lo pensaron antes de que nosotros nos emperráramos en participar en un torneo?

Qué es: el más puro juego de fútbol americano que jamás haya existido. Pero no apto para puristas.

Qué es lo que lo hace tan bueno: corre, corre, corre... la pelota por los aires... los brazos dislocados, corre, corre..., ¡¡SLAM!!, ¡¡Interceptación!!

Lo mejor: ganar un juego después de que te hayan ido mal las cosas.

Cita del análisis original: uno de los juegos de fútbol americano más adictivo, más jugable y más divertido que haya aparecido para PlayStation desde hace mucho, mucho, tiempo.

Si fuera un propuesta de un debate, sería: un sofisma.



Namco
1 a 4 jugadores

Point Blank

Este juego resulta extremadamente divertido para una persona mayor de 10 años y la ayuda de una pistola simulada. Una pistola de luz te puede costar unos cuantos billetes, pero sin duda alargará tu esperanza de vida mientras *PB* te hace reír a mandíbula batiente. Dos tipos pequeñitos, centenares de subjuegos y millones de oportunidades de caerte se te vienen encima.

Qué es: el *gun-toter* más divertido que jamás haya existido.

Qué es lo que lo hace tan bueno: el humor, el reto, los gráficos, la acción...

Lo mejor: apuntar y dar en el blanco uno de cada millón de disparos.

Cita del análisis original: Si bien desde el punto de vista técnico no resulta tan impresionante como *Time Crisis*, *Point Blank* proporciona el mismo tipo compulsivo de acción. Sin embargo, quizá encuentres que la emoción se desvanece pronto.

Si fuera una casa, sería: un invernadero.



Namco
1 o 2 jugadores

C&C Red Alert

Cada vez que vemos este juego nos recuerda a un ratón holandés. Los zuecos, eso sí, son opcionales. Pero el coste adicional se ve recompensado por un mayor grado de implicación, «¡fíjate, allí mato tropas, más allá edifico y aquí recojo cosas!». Resulta mucho más barato que comprar un PC, y no le falta de nada para salir por ahí a conquistar.

Qué es: el juego más absorbente que ha salido a guerrear... jamás.

Qué es lo que lo hace tan bueno: hay mil y una cosas que hacer. Constantemente.

Lo mejor: Apoderarse de una base enemiga y, utilizando sus armas, destruir sus tropas...

Cita del análisis original: los entusiastas de *Red Alert* en busca de misiones nuevas y desafíos imposibles lo recibirán con fervor, pero los que busquen algo nuevo tendrán una decepción.

Si fuera un tipo de guerra, sería: una que durara varios siglos, a través de ordenador, en un lugar del espacio.



Psygnosis
1 o 2 jugadores

Colony Wars Vengeance

Di 70 veces «70 misiones» y estarás cerca, pero no mucho, de darte cuenta de la profundidad de este juego. El sistema de juego te llevará a donde quieras ir, a pesar de que aquí el «querer ir» y «realmente llegar» demuestran ser entidades separadas. Puedes querer lo que te parezca, pero tan sólo la astucia, la maña y la destreza te permitirán seguir adelante.

Qué es: el mejor *fighter* espacial que jamás haya existido.

Qué es lo que lo hace tan bueno: afectará tu forma de pensar y agudizará tus esquemas mentales.

Lo mejor: resulta extraordinario para destruir a los otros sin que los otros te destruyan.

Cita del análisis original: el mejor juego de combate espacial disponible para PlayStation, sin excepción. Desafiante y adictivo, pero no es sencillo. Ya estás advertido.

Si fuera un golpe de costado, sería: un golpe de costado malhumorado, violento y apremiante.



Psygnosis
1 jugador

F1 '97

Éste es un buen juego. Incluso un juego extraordinario, especialmente cuando uno considera lo que le ocurrió a este título en la versión '98 (tuvo que repararse). Así que este, como dicen en Manchester, es el doble de bueno. Y lo es. Opciones, velocidad, manejo extraordinario, desafío a tope y Murray Walker.

Qué es: un título de carreras de F1 único a precio de Platinum.

Qué es lo que lo hace tan bueno: Incluso después de mucho tiempo, una vuelta rápida de 5 minutos alrededor del circuito te tendrá secuestrado durante horas...

Lo mejor: ganar toda la temporada después de haber estado peleando días y días.

Cita del análisis original: *Formula 1* no era otra cosa que la vuelta de calentamiento. *F1'97* es todo el maldito campeonato. En palabras de Murray, «¡¡NOS ESTAN LLEGANDO COSAS FENOMENALES!!».

Si fuera un cambio, sería: un cambio de marcha bajando hacia la curva de Loew en Montecarlo.



Capcom
1 o 2 jugadores

Super Puzzle Fighter II

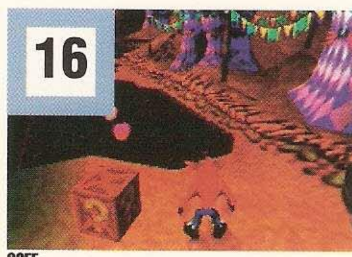
Los *Street Fighter* se están convirtiendo en toda una potencia dentro de los vídeojuegos, de la misma forma que los entusiastas de Bernard Manning lo son por lo que respecta a los pantalones. ¡Es extraordinario! Lo que lo hace todo tan agradable (y ahora ya no nos referimos en absoluto a los entusiastas de Manning) es que cada vez que Capcom florece aparece una Cosa Buena, Personajes astutos, acción rápida con los puzzles y efectos de sonido procedentes de un ilógico mundo infernal japonés.
Qué es: el más estrambótico juego *Street Fighter* que jamás haya existido.
Qué es lo que lo hace tan bueno: su locura.
Lo mejor: pelear, sudar, llorar y, después, ganar.
Cita del análisis original: *Puzzle Fighter* constituye el pináculo máximo de los juegos tipo puzzle. Es difícil encontrarle un sólo fallo.
Si fuera una desagradable enfermedad psiquiátrica, sería: una en la que unos pequeños hombrecillos entran en tu habitación durante la noche y te preguntan cosas.



Psygnosis
1 o 2 jugadores

Colin McRae Rally

¡Soberbio!. Evita toda la ostentación y el encanto de *Gran Turismo* y los sustituye por una mirada realista al espinoso mundo de las carreras en circuitos cerrados. Las superficies asfaltadas son fantásticas, tu coche reacciona de la forma apropiada, el barro se adhiere a tu coche y, en modo de dos jugadores, es un *racer* extraordinario.
Qué es: El juego de rallies más realista que jamás haya existido.
Qué es lo que lo hace tan bueno: golpear levemente a tu compañero durante un juego para dos jugadores y contemplar como se sale de la carretera.
Lo mejor: darse cuenta, quizá un poco tarde, de que le has golpeado un poco más de la cuenta antes de llegar a una curva cerrada.
Cita del análisis original: Quizá no eleve este genero a cumbres muy altas, pero amplía los límites de las carreras en circuito cerrado hasta un punto muy cercano a *Gran Turismo*. Los entusiastas de las carreras tienen que comprarlo.
Si fuera una guerra, sería: una guerra sucia.



SCEE
1 jugador

Crash Bandicoot 3: Warped

No es posible que te guste..., los *platformers* necesitan un personaje central fuerte si quieren que uno se vea implicado y lo cierto es que, después de tan sólo un nivel de *Crash*, uno se queda enganchado en esta pequeña criatura con aspecto de ratón. Desde los tiempos de *Earthworm Jim* que no se había intentado inyectar un poco de humor en un *plarformer* y había funcionado. Evidentemente, además de esto la acción y el diseño también están muy bien pensados.
Qué es: El mejor *platformer* que haya existido jamás.
Qué es lo que lo hace tan bueno: los ensayos cronometrados le han convertido en mucho más adictivo.
Lo mejor: *Crash*. El personaje de la plataforma mejor realizado y su humor realmente funciona.
Cita del análisis original: sin lugar a dudas, el mejor *platformer* para PlayStation.
Si fuera un humano, sería: un líder mundial muy carismático...pero simpático. Digamos que más parecido a Ghandi que a Hitler.



Eidos
1 jugador

Soul Reaver: Legacy Of Kain

La primera vez que lo vimos en la oficina todo el mundo lo consideró como presunto vencedor de *Tomb Raider*. Evidentemente, esto no se ha producido pero se hallan muy a la par. La acción está llena de ocurrencias nuevas, como el hecho de que no puedes morir y las batallas son del tipo cuerpo a cuerpo, horribles, en vez de los disparos de Lara desde una cierta distancia.
Qué es: el primer *Doom Raider*.
Qué es lo que lo hace tan bueno: *Tomb Raider* está bien y es correcto, pero éste tiene muchos aspectos poco claros y no ves a Reaver en bikini. Y todavía nadie nos ha pedido el código de Reaver desnuda.
Lo mejor: el que uno no muera.
Cita del análisis original: si bien Lara continúa siendo la reina de los *explorers* 3D, el esplendor de sus gráficos, las nuevas ocurrencias de la acción y la estructura de *Soul Reaver* le sitúan en segundo lugar, pero a muy corta distancia.
Si fuera un grupo musical, sería: Black Sabatth completamente pirados.

Contendientes, ¿listos?

Estos son los juegos que os garantizamos que durante las próximas semanas, o meses, escalarán la tabla de los top 50; lo sabemos porque hemos jugado con ellos.



Konami 1 jugador

Silent Hill

Al igual que, en nuestra infancia, las películas se clasificaban en géneros y subgéneros, los vídeojuegos también. De estos géneros, uno de los más eficaces en ambos medios es el género de horror Es por esto que tenemos la satisfacción de presentar aquí las probabilidades que tiene *Silent Hill* de alcanzar los 50 principales con un hacha y bailando al son de una música pavorosa, directamente al puesto número uno. Las probabilidades de que sea así son elevadas. Es fantasmagórico y verdaderamente inquietante. Hay criaturas zombies, cosas que desaparecen y cosas que aparecen, incluso hay una trama tan bien elaborada como una mansión gótica repleta de pasadizos secretos. *Silent Hill* promete desbancar a la serie *Resident*, pero en este momento no cabe hacer otra cosa que escondernos detrás de nuestras almohadas y echar una mirada furtiva más tarde.



Namco 1 o 2 jugadores

Ridge Racer 4

«Sólo puede quedar uno». Es una frase estúpida, especialmente cuando uno considera los juegos de carreras para PlayStation, ya que hay tantos como quieras y con el advenimiento de *Ridge Racer 4*, el posible demoledor de *GT*, existen como mínimo dos *racers* que hay que tener. ¡Y pensar que también está *GT2*...!. ¡Oye!. Este juego es el mejor videojuego de carreras que existe. Cierto que *GT* tiene un aspecto extraordinario (éste tiene un aspecto extraordinario) y que su manejo es extraordinario (el manejo de éste es extraordinario), pero éste es un videojuego y basta. Si quieres un simulador de conducción hazte con el BSM y fíjate en lo divertidas que resultan sus simulaciones. Diapositivas magníficas, diversión poco realística y masificada.... ¿El número uno?



SCEE 1 jugador

Gran Turismo 2

¿Que no? ¡Que sí!. Mientras el mundo sigue dando vueltas y nosotros envejecemos, siempre hay una sorpresa esperándonos detrás de la esquina.... aunque a veces sea una sorpresa de la cual hemos estado hablando durante todo el año pasado. Así que aquí la tenemos, el indudable ganador, la sensación. ¿Quién podrá parar a *Gran Turismo 2*?. La sóla mención de su nombre ya provoca pánico en el corazón de todos los desarrolladores del Reino Unido. Pero, ¿cómo demonios pueden batir algo que ofrece más de 400 coches para elegir y 16 pistas completas para cargar?. Y por si fuera poco, el mejor motor gráfico que jamás haya existido se ha trucado y reajustado y ahora es –no, ¡no puede ser!-- ¡MEJOR!. ¿Es todo?. Bueno, también está el asunto del juego...



Square 1 jugador

FFVIII

Es el mismo pero diferente. Es nuevo pero resulta familiar.... es lo que hemos estado esperando, lo que parece, TODOS TUYOS, es *Final Fantasy The Phantom Menace*. ¡No!, es *Star Wars VIII*. ¡No!, es *FFVIII*, ¡SÍ!. ¿Dónde de crees que va a estar en la tabla?. Sí, aquí es donde creías que iba a acabar. En el puesto número uno. Pero ¡HO!, y también ¡HAAAA!. No aparece Cloud ni los otros; se trata de un juego de fútbol completamente nuevo y con unos personajes también absolutamente nuevos y toda una trama nueva, de modo que quizá retrocederá algunos puestos, fuera de los Diez Primeros. Pero ¡HO!, y también ¡HAAA!. Ocupa cuatro impresionantes CD, una trama adictiva y unos personajes nuevos, más viejos y astutos. Los incondicionales de *FF* no se lo pueden perder.



14

Capcom
1 o 2 jugadores

Doom

Un juego tan atemorizador, villano y nauseabundo casi no debería ser legal en una sociedad de juego tan decente como la nuestra. Pero es tan divertido. Aquí tienes *Doom*, *Doom II*, y *Ultimate Doom*..., y cualquiera de ellos es fantástico. Niveles muy inteligentes, monstruos aterrorizadores y una artillería asombrosa. Indispensable tenerlo.

Qué es: El juego más sanguinario que jamás haya existido.

Qué es lo que lo hace tan bueno: debes combinar cerebro y músculo como nunca jamás hayas tenido que hacerlo.

Lo mejor: la lucha a muerte o cualquier escenario impresionante y nunca visto, de los muchos que aparecen.

Cita del análisis original: Es fácil ver por qué *Doom* constituyó uno de los juegos más extraordinarios para PC: acción adictiva, con una atmósfera que te deja inmovilizado, así como una sensación de urgencia.

Si fuera una operación quirúrgica, sería: una amputación.



13

SCEE
1 jugador

Street Fighter Alpha 3

Tan sólo el hecho de que, después de tantos híbridos de *SF*, todavía siga estando tan alto en las tablas, constituye toda una garantía de su calidad. Hay un montón de viejos favoritos y también algunos personajes nuevos (Karin Kazuki, Rainbow Mika, Juni y Juli). Ofrece luchas complejas, bloqueos y sistemas de recuperación, y todo ello en un glorioso 2D.

Qué es: ¿el mejor título *Street Fighter* que jamás haya existido?

Qué es lo que lo hace tan bueno: para los no iniciados la lucha es extraordinaria, cada vez más intensa e, incluso, hace temblar a los jugadores curtidos.

Lo mejor: estar dos días jugando a todas horas, antes de desafiar a un compañero y vencerle sin compasión.

Cita del análisis original: la única cosa a pulir aquí son los gráficos, siempre que creas que la acción es más importante que los polígonos de las texturas.

Si fuera una victoria, sería: perfecta.



12

Eidos
1 jugador

Tomb Raider III

Evidentemente, hay que tener en cuenta que ella, esa chica llamada Lara, aparece en el juego. Pero, a veces, Lara no permite que nos demos cuenta de que se trata de un juego imponente, con una arquitectura y una resolución mejoradas y que, en muchos aspectos, es el *Tomb Raider* perfecto, manteniendo todos los elementos de grandeza que vimos en los juegos anteriores, sin exageraciones. ¡Qué gran idea!

Qué es: ¿el tercer juego *Tomb Raider*..., que jamás haya existido?

Qué es lo que lo hace tan bueno: imponente, divertido, intrigante, entretenido e inteligente y esto tan sólo por lo que respecta al personaje principal.

Lo mejor: ir paseando despreocupadamente cuando, de repente, un bombardero Stealth aparece por encima de nuestras cabezas. Una sorpresa asombrosa, hasta que la estropeamos.

Cita del análisis al vuelo: Puzzles inteligentes y maniobras imposibles de realizar.

Si fuera un salto de palanca, sería: un triple salto mortal y medio.



11

Psygnosis
1 o 2 jugadores

WipEout 2097

Existe una secuela en camino y esto es lo único que amenaza a Wipeout 2097. *Rollcage* supo darse cuenta de que tenía que abandonar a este destacado compañero y a sus originales ideas e hizo bien. La secuela estará tan bien hecha como éste, que es uno de los *racers* mejor ideados que jamás hayamos visto.

Qué es: el juego de carreras más futurístico que jamás hayamos visto.

Qué es lo que lo hace tan bueno: es original, adictivo y corre que se las pela.

Lo mejor: la música, la velocidad, el manejo del juego y el excelente juego con dos contrincantes.

Cita del análisis original: una mejora significativa, a pesar de ser más de lo mismo. Y si puedes conectarte, puedes llegar a perder días, e incluso semanas, de tu vida.

Si fuera una vez en un futuro lejano, sería: el día que se inventó el vehículo terrestre más rápido de todos los tiempos, tan sólo para ser robado de forma inmediata.



Capcom 1 jugador

Dino Crisis

Así que aquellos tipos que hicieron *Resident Evil*... Sí, ¿qué se ha hecho de ellos? Igual se lo están pasando en grande en alguna gran isla, oyendo cantar los pájaros tropicales y contemplando la naturaleza salvaje. Pues no; en realidad acaban de crear un juego tan astuto, tan atemorizador y tan... que no te lo vas a creer, pero seguro que entra a saco en los diez primeros. Oh.

Dino Crisis es bueno, de veras. Sólo hay que verlo para creerlo (tienes la prueba ahí, unas quince líneas más arriba, ¿lo ves?). Todo su mundo es 3-D, como *Syphon Filter*. Ello significa que hay tropecientos ángulos de cámara, que combinados con la excelente animación da lugar a un resultado que recuerda en cierto modo a una versión completamente interactiva de *Parque Jurásico*.



Funcom 1 a 4 jugadores

Speed Freaks

Primero apareció *Circuit Breakers*, luego aparecieron..., bien, seguro que no ha existido nada parecido a esto. Ni de lejos. El género de carreras para cuatro participantes es algo que siempre se deja de lado en la PlayStation. Nintendo tiene sus reglas «saquemos otra vez el fontanero» *Mario Kart*, pero aquí, no ha ocurrido nada desde la aparición de *Circuit Breakers*, y éste tampoco se vendió demasiado bien. De modo que esto deja abiertas las puertas de par en par para *Speed Freaks*, con su modo de juego a pantalla partida y cuatro jugadores y el motor gráfico del mundo de los dibujos animados. Todos los personajes tienen sus puntos fuertes y débiles característicos, y el juego en modo monojugador te sitúa ante seis colegas, y otros tres que aparecen a medida que avanza el juego.



SCEE 1 a 2 jugadores

Um Jammer Lammy

Cuando apareció, *Pa Rappa The Rappa* se apoderó como un vendaval de las mentes de los jugadores empedernidos y su excelente posición en la tabla significa que hoy en día todavía quedan algunas cabezas que apresar y llenar con personajes astutos. Y todo esto a pesar del hecho que no parece que se venda a espuertas.

La segunda entrega de este juego *rapper*, *Um Jammer Lammy*, ofrece una trama casi igual de alocada, respaldada por una acción que ha revolucionado de forma sorprendente la PlayStation. La línea argumental ofrece personajes del primer juego y sigue a la guitarrista Lammy mientras ésta se pelea por un concierto con su grupo *Milk Can*, con visitas a parques, salas de concierto y todo lo demás. No falta de nada, incluyendo diversión a raudales.



SCEE 1 jugador

Syphon Filter

De forma parecida a lo que da a entender su título, *Syphon Filter* ha penetrado lentamente en el corazón de los analistas de juegos desde atrás, les ha propinado un golpecito amistoso en la espalda y luego un zambombazo en plena cabeza. Parece divertido y está obteniendo críticas excelentes. La perspectiva *Tomb Raider* en tercera persona se combina con la precisión militar y todo el arsenal de *Metal Gear Solid* para proporcionar un gran juego de espionaje dotado de un manejo sencillo. Hay montones de armas de todo tipo e, incluso, modos secretos que globalmente contribuyen a crear una atmósfera tensa, potenciada al máximo por un escenario interactivo como vidrio y luces que se pueden romper. Adonde llegará en la clasificación de los 50 principales es difícil de adivinar, pero tiene muchas probabilidades de situarse en los *top ten*.



Acclaim
1 o 2 jugadores

Bust A Move 3

Intentar ganar una partida de dos jugadores con este juego resulta tan difícil como describirlo en un espacio tan reducido. Imagina un globo que no va del todo bien y un arpón, unidos por una correlación de colores y un *Tetris* cabeza abajo. Ahora, intenta imaginar lo mismo pero contando hacia atrás empezando por el número 100, mientras interpretas Wonderwall con un tambor de lata y cantas un himno futbolístico al mismo tiempo.

Qué es: el mejor juego Platinum que jamás haya existido.

Qué es lo que lo hace tan bueno: será lo que más rápido jamás te haya obligado a pensar.

Lo mejor: ganar.

Cita del análisis original: posiblemente, el juego más adictivo de la historia de todas las cosas. Es una especie de caja de sorpresas, que no se volverá a repetir hasta que no vuelva a aparecer la Vía Láctea. O algo parecido.

Si saliera en un crucigrama, sería: el anagrama de un sinónimo de «thesaurus».



GT Interactive
1 jugador

Driver

La primera vez que apareció *Grand Theft Auto* no estaba mal, pero lo cierto es que carecía de atmósfera y necesitaba algunos retoques. Ahora, en *Drivers*, apenas puedes moverte por la presencia de tanta atmósfera. Los coches resultan manejables (sus creadores hicieron *Destruction Derby 1 & 2*), todas las calles parecen reales y la tensión resulta tan palpable como si fuera real.

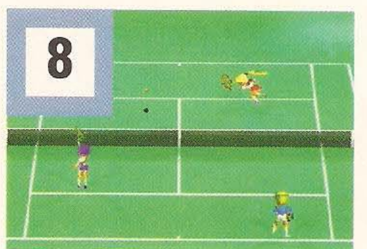
Qué es: lo más parecido a una persecución real con automóviles que jamás haya existido.

Qué es que lo hace tan bueno: se trata de un juego de carreras, basado en misiones, dotado con una inteligencia artificial extraordinaria.

Lo mejor: aprender a virar con la ayuda del freno de mano y bajar como una exhalación calle abajo durante una persecución, girar 180° y perder de vista a tu perseguidor.

Cita del análisis original: Un concepto absolutamente nuevo dentro de los juegos de carreras. Divertido de contemplar y satisfactorio de jugar, es casi perfecto. Steve McQueen lo adoraría.

Si fuera una película, sería: *Bullit.*



Namco
1 a 4 jugadores

Smash Court Tennis

Pronto aparecerá (¿pero cuándo, cuándo?) *Anna Kournickova's Smash Court Tennis 2*. Muy pronto. Pero hasta que llegue el esperado momento, éste es el rey (pero el 2 es mejor, ¿te enteras?). Sí, el *2* es mejor. (pero…). ¡BASTA YA!. Este es el mejor juego para cuatro jugadores hasta que no aparezca el *2* y nadie te sabrá decir cuando va a aparecer. No nos pierdas de vista.

Qué es: el juego para PlayStation más subestimado que jamás haya existido en el mundo de los simuladores deportivos. Una vergüenza para el mundo de las consolas.

Lo mejor: ganar un juego muy largo con un *lob*. Y hacerlo una y otra vez.

Cita del análisis original: este juego tiene muy buen aspecto, pero *Smash Cour Tennis* resulta bastante falso y una pizca lento para los jugadores de la próxima generación, bien pertrechados para jugar a todo pasto. Seguro que aparecerá alguna cosa mejor.

Si fuera un golpe de tenis, sería: una volea bien colocada.



Capcom
1 jugador

Resident Evil 2

Paseando por una calle solitaria en una ciudad absolutamente desconocida, no escuchas otra cosa que gemidos y un grito apagado y pavoroso. Cuando llegas a la comisaría de policía, te das cuenta que el único ser humano en la ciudad eres tú y todo lo demás son zombies. Te acurrucas formando una bola y te pones a llorar. Quizás presumas de valiente y de luchar contra las adversidades, pero a ver como te comportas con este juego. Excelente.

Qué es: La mejor (y, por tanto, la peor) pesadilla con que hayas tenido que enfrentarte jamás.

Qué es lo que lo hace tan bueno: te atenaza y no te permite escapar.

Lo mejor: saltar tantas veces durante el juego que ni tu mismo podrás llevar la cuenta.

Cita del análisis original: quizá no sea el juego más largo del mundo, pero lo que le falta de cantidad lo supera en mucho en calidad.

Si fuera una realidad física, sería: demasiado terrible de soportar. Escapa, corre hasta la colina, más lejos…



Psygnosis
1 o 2 jugadores

Rollcage

Psygnosis, la productora de programas recreativos que recientemente se vio afectada por serios problemas, ha reaccionado y ofrece ahora un nuevo éxito mundial. Lo bueno del caso es que ha reinventado *Wipeout* sin realmente utilizar ni una de las cosas que funcionaban tan bien en el original. Gracias.

Qué es: el juego más avanzado que jamás hayas visto.

Qué es lo que lo hace tan bueno: el hecho de que sea una carrera, un *shoot 'em up* y un festín musical, todo en uno. Una delicia que además se puede romper en fragmentos que molestan a los adversarios.

Cita del análisis original: un as dentro del género de carreras, que ofrece muchas delicias en cuanto a acción. Su manejo errático podría volver loco a más de un purista, pero si juegas en modo de dos jugadores comprenderás nuestra adicción.

Si fuera un premio de la lotto, sería: el bote.



Squaresoft
1 jugador

Final Fantasy VII

Se trata de una historia enorme, con un amplio reparto de personajes y unos fondos modelados de una forma soberbia, que tan sólo puedes intuir cuando pasas de una escena a otra. *FFVII* es consciente de su gran diseño pero quizá no sabe que, por ser tan rematadamente bueno, ha revolucionado todo el género de los juegos de rol de fantasía.

Qué es: el juego más satisfactorio desde el punto de vista tecnológico que jamás hayas visto.

Qué es lo que lo hace tan bueno: dura 70 horas y nunca aburre.

Lo mejor: Buscar una «cosa nueva» y contemplar la secuencia animada puesta en marcha por la propia trama.

Cita de análisis al vuelo: un cambio en la dirección de los RPG, que los hace interesantes a los jugadores de arcades.

Si fuera un pensamiento, sería: imposible de ser pensado a estas alturas de la evolución del cerebro.



Namco
1 o 2 jugadores

Tekken 3

Imagina jugar al ajedrez con los puños, efectuar una operación de cirugía cerebral con tus pies o, incluso, escribir una novela únicamente con los codos. Si no puedes imaginar ninguno de estos hitos, prueba a jugar con *Tekken 3* e, inmediatamente, comprenderás todos estos conceptos. Este juego te obliga a pensar mientras luchas. Hay llaves, contrallaves, moviola y una gran cantidad de personajes. Es algo así como Mike Tyson con un doctorado en Ética.

Qué es: el mejor juego de lucha que jamás haya existido.

Qué es lo que lo hace tan bueno: el aspecto físico del juego es correcto, pero la acción es superlativa.

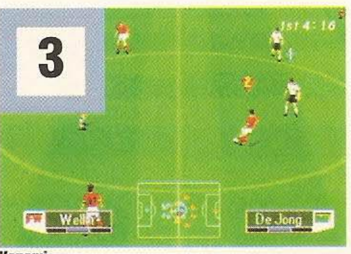
Lo mejor: lograr un KO con una sucesión de golpes encadenados, rápidos y con estilo.

Cita de análisis al vuelo: *Tekken 3* es mejor por ofrecer tal cantidad de modos, de personajes y de movimientos.

Si fuera un estado de ánimo, sería: irritable.



¿Que *Tekken 3* no está entre los tres pri[...]ros? ¡Vamos!. King da la impresión de es[...] un poco mosca, ¿verdad?.





Konami
1 o 2 jugadores

ISS Pro '98

A nosotros nos entusiasma tanto este juego que casi ni nos preocupamos de nuestro trabajo (Durante todo este proceso, hemos dejado de trabajar y hemos conservado su empleo – el más difícil todavía). Su funcionamiento, la tentación de echar otra partida, la alegría de marcar, ganar e incluso chutar, son tan tremendos con este juego, que no comprendemos como todavía no ocupa la primera posición. Con todo, a pesar de ser tan fantástico cuando se juega en modo de dos jugadores, cuando uno juega solo resulta un poco insulso.

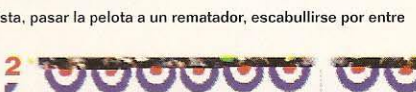
Qué es: el mejor juego de fútbol que haya existido nunca. Punto y aparte. Nueva frase. Mayúscula.

Qué es lo que lo hace tan bueno: la enorme profundidad del juego no resulta muy favorable, pero seguiremos probando; cada jugador dispone de atributos propios, cada jugada es única y cada partido es tan impredecible como el culo de una criatura. Siempre se mantiene fresco y siempre resulta divertido y desafiante.

Lo mejor: recoger un pase del mediocampista, pasar la pelota a un rematador, escabullirse por entre tres defensas y dejar clavado al portero.

Cita de análisis al vuelo: ciertamente, podemos ganar a Alemania.

Si fuera una isla, sería: la isla del tesoro.





1



[1-4] No, no tiene el aspecto del mejor juego de fútbol que jamás haya existido tan sólo sobre capturas de pantalla, sino también en movimiento, en juego; observarlo es una maravilla. Sencillamente soberbio.







SCEE
1 o 2 jugadores

Gran Turismo

Éste es el verdadero asunto de la PlayStation. Este juego es tan real que deja a los otros, incluso a los ostensiblemente reales, pidiendo perdón a lágrima viva y admitiendo su evidente falsedad. Los motores rugen, los coches siguen sin limitación alguna el aspecto físico de la vida real y la moviola resulta más suculenta que el festín de Baltasar. Asimismo, es el mejor juego para dos jugadores que se puede tener para la PlayStation.

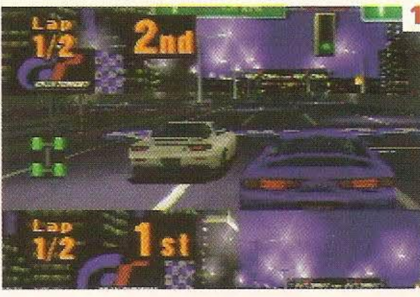
Qué es: El más insuperable juego de carreras que jamás haya existido en este mundo.

Qué es lo que lo hace tan bueno: no podrás creerte que hayan conseguido meter todo esto en un CD: montones de coches, toneladas de pistas, sacos llenos de desafíos y una hamaca tan repleta de «jugabilidad» que los árboles que la sostienen casi resultan patéticos.

Lo mejor: darte cuenta tras tan sólo contemplar las escenas iniciales que has tomado una decisión de compra acertadísima, de la que no te vas a arrepentir.

Cita del análisis original: *Gran Turismo* supera a todos los demás *racers* para PlayStation y les obliga a entrar en boxes. Es el juego de carreras más perfecto que jamás hayas visto.

Si fuera un ruido, sería: el chirrido de los neumáticos sobre el asfalto.

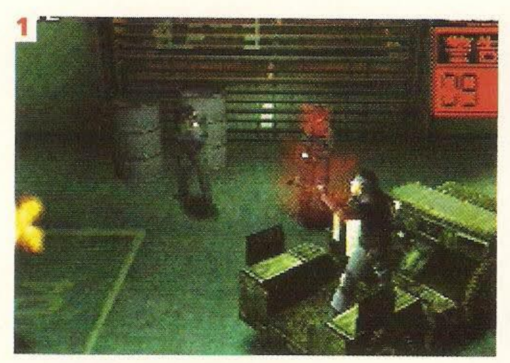


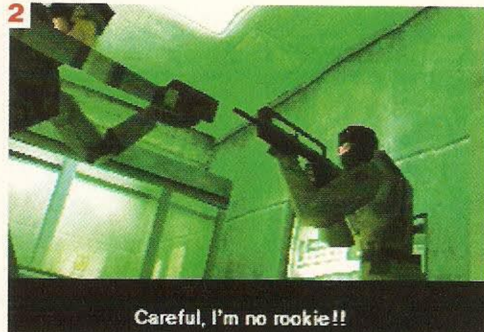


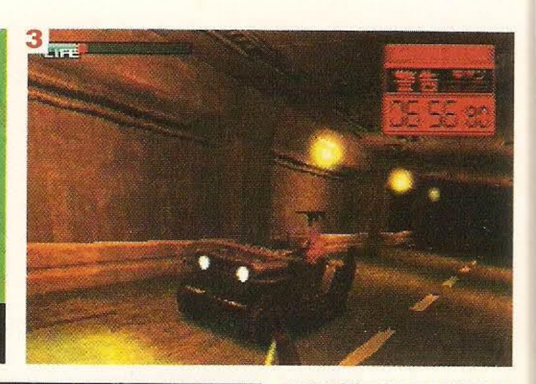


[1-4] Hay partidas para dos jugadores, repeticiones fantásticas y una acción que nunca, nunca cesa. Nunca.













[1-7] Cada una de estas capturas de pantalla rezuma ambiente, estilo, clase y un poco de peligro. Verdaderamente, el olor del peligro resulta bastante desagradable; es una sensación extraña.

1 Metal Gear Solid

Konami 1 jugador

No es necesario seguir, ¿verdad?. Legiones de jugadores de todos los rincones de la tierra cantan las excelencias de este genuino número uno. Pero, una vez dicho esto, prosigamos. Se trata de un terreno completamente distinto de todos los demás vídeojuegos. El primer *stealth 'im* que jamás haya existido. Arrástrate sigilosamente por aquí, acecha a hurtadillas por allí, da un par de volteretas para acercarte, aléjate y luego ponte de pie para matar cantidad de gente poligonal. *Metal Gear Solid* combina una enorme área de juego, salpicada de enemigos inteligentes, con una trama tan profunda como un valle desolado de los que aparecen en las películas de guerra. La calidad de los gráficos te deja apabullado tan pronto como empiezas a cargar el juego y te obligan a repetir, repetir y repetir.

Qué es: el único juego que puede hacer lo que hace. Pieza única.

Qué es lo que lo hace tan bueno: La calidad de los ángulos de la cámara en conjunción con la trama, los gráficos y la gran diversidad de opciones que se te ofrecen, significan que éste es la maquinación cinemática más envolvente jamás concebida. Y no digamos ya creada y vendida al público en general.

Lo mejor: acercarse sigilosamente por detrás a un centinela, descalabrarle y llevar arrastrando su cuerpo inerte como si fuera una muñeca de trapo, mientras sus incompetentes compañeros le llenan el cuerpo de plomo... Y el título.

Cita de análisis al vuelo: demasiado perfecto. Si hicieran una película, se llevaría todos los Oscars.

Si fuera un asesino, sería: uno sin escrúpulos, eficaz y bastante popular.



[1-4] Tiros, salir zumbando de los tiros, andar a hurtadillas... En este juego hay de todo.







Dada la aparición inminente de MGS en nuestras lares, tuvimos el placer de charlar con Hideo Kojima, productor del juego y genio creador de *Metal Gear*. Obviamente, ahora que el juego ya ha salido, todavía estamos más contentos.

***Metal Gear* ha constituido un éxito global. ¿Estas contento de la forma como se han desarrollado las cosas?**

Estoy contento de que *MGS* vaya muy bien por todas partes y no tan sólo en Japón. *MGS* ha constituido mi lanzamiento más importante. Hasta ahora, todos mis juegos eran para entornos mucho más minoritarios (cultos). Este juego es también mi primer juego de ámbito mundial.

¿Tiene contacto con los jugadores que han comprado el juego?

Las reacciones han sido mucho más positivas de lo que yo esperaba. Estoy un poco sorprendido, ya que han sido demasiado buenas. Este juego es muy selectivo (dado el tema y el género), pero me ha sorprendido mucho que haya gustado a muchas mujeres y muchos niños. En el Japón me han comentado que los polígonos resultan un poco más toscos que los de *Resident Evil* y los de *Final Fantasy VII*.

¿Tiene algunos fans que hubiera preferido no tener?. ¿Algún comportamiento peculiar?.

Ocurre siempre. Tenemos el caso de aquel chico que trabajaba para el ejército de autodefensa del Japón. Me envió un montón de fotos de sí mismo, sin camisa, posando con una pistola simulada en su mano. Eran unas fotos propias de un loco. En su carta me decía: «¡Utilízame como Snake!» y me explicaba que tenía un cuerpo muy bien modelado. Lo que quiero es que toda esta gente «peligrosa», adicta al heroísmo (violencia), sepa encontrar en *MGS* el mensaje antinuclear/antibelicista.

Cuando repeles el ataque de Psycho Mantis, la pantalla se vuelve negra y aparece «Hideo» en la esquina superior derecha de la pantalla. ¿Se debe esto a los poderes de Psycho Mantis?. ¿Cuáles son las consideraciones que se esconden detrás de este trozo que hace que muchos jugadores piensen que su juego o su televisor se ha estropeado?

Si se trata del ataque psicocinético de Mantis para engañar al jugador. En una batalla, resulta más eficaz atacar la mente de uno que su cuerpo. Cuando la gente resulta engañada por la artimaña Hideo de Mantis, me gustaría que el jugador sonriera al darse cuenta que le han engañado.

¿Sabe cuál es el mejor tiempo en que se ha conseguido terminar *MGS*? Y, ¿cuánto se tarda por término medio?

Una persona de mi equipo lo terminó en una hora y media. El promedio es de ocho a diez horas.

El juego parece darse cuenta de la eficacia del jugador, esparciendo raciones alimenticias y de explosivos para que las cojas cuando se te terminen. ¿Son imaginaciones nuestras?

No. El juego sabe si el jugador tiene estos ítems o no. Las localizaciones de los ítems cambian en cada caso.

Se ha dicho que *GMS* es el primer juego que sabe que es un videojuego; por ejemplo, las referencias a la frecuencia con que uno guarda el juego, el pad vibrante psicocinético, paso del controlador al puerto 2 (Mantis), la amenaza de volver a empezar el juego en un punto más inicial, etc. ¿Algún comentario?

«Está el caso de aquel chico..., me envió todo un montón de fotografías de sí mismo...»

Es una cuestión de en donde sitúas las fronteras del mundo de la realidad virtual. Los juegos normales limitan este mundo a lo que cabe en el monitor. In *MGS*, el monitor, la consola del juego y el paquete, forman parte del mundo de la realidad virtual.

Y el modo de entrenamiento es en realidad virtual, como queriendo decir que el juego es real y que la parte de juego informático no va más allá del entrenamiento. ¿Constituye esto otra prueba de la originalidad de *Metal Gear*?

Sí. He intentado ser sarcástico en el sentido de que es un juego dentro de otro juego. Inicialmente, cuando el juego real llegaba al GAME OVER, tuvimos la intención de mostrar las palabras MISSION FAILED. Y por lo que respecta al modo VR (realidad virtual), íbamos a poner GAME OVER. Pero al final, hicimos que en ambos mensajes pusiera GAME OVER.

¿De quién fue la idea de poner el código de la frecuencia de Meryl en la caja del CD?. ¿Es esto una medida para evitar la piratería?

Fue idea mía. No tiene nada que ver con la piratería. Quería tan sólo que en el envoltorio hubiera algún elemento de juego virtual.

¿De qué parte del juego te sientes más orgulloso? ¿De qué área o puzzle específico?

De la última batalla con el Jeep. Para hacer esta escena tardamos lo que hubiéramos tardado en crear un juego de carreras.
Dado el fabuloso ambiente cinematográfico que respira el juego, debes de haber visto muchas películas.
Tuvimos la sensación de que había cierta similitud entre la lucha que tiene lugar en lo alto de la torre y una escena de la película *Face/Off*, de John Woo. Me gusta mucho John Woo como director. Sin embargo, me resulta muy difícil darte el nombre de alguna película en concreto. Todas las películas (también las películas de la televisión) que he visto desde mi niñez me han influenciado.

Háblanos de tu motor 3D. ¿Es completamente nuevo o lo has adaptado de otro juego?.

Es totalmente nuevo. Fue el primer motor 3D que creó mi equipo.

¿Hay planes para utilizar este motor en otro juego?

No podemos utilizarlo tal cual, pero podemos modificarlo y utilizarlo para algún otro juego.

¿Por qué no se puede jugar utilizando una perspectiva tipo «Snake-eye»?. Es cierto que, en cualquier momento, se puede seleccionar la visión en primera persona, pero una vez elegida no puedes cambiar. ¿Por qué?.

Porque me puse tridimensionalmente enfermo de juegos tipo *Doom*.

¿Hay algo que te hubiera gustado cambiar en *Metal Gear Solid*?

Hay un montón de cosas que hubiera cambiado. Las demos eran un poco demasiado largas, al igual que el número de líneas que constituyen la pantalla del Codec.

¿Es algo deliberado el que la mayor parte del juego ocurra dentro del primer CD?

Esto se debió al enorme espacio requerido por la voces y el metraje de vídeo. Utilizamos un segundo disco debido a que las voces del final y el metraje cinematográfico de Alaska que aparece también al final, ocupaban muchísimo espacio.

¿Son más «duras» las versiones USA y UK que el juego japonés?.

Las versiones USA y UK (así como otras versiones internacionales), tienen cuatro niveles de dificultad: FÁCIL, NORMAL, DIFÍCIL, EXTREMA. El modo FÁCIL equivale al juego japonés, de modo que los otros tres niveles son mucho más difíciles que la versión japonesa.

¿Qué ideas te visto obligado a desechar (ya sea por una cuestión de falta de tiempo o por limitaciones técnicas) a la hora de crear *Metal Gear Solid*?.

Un montón. Efectos mucho más reales de la luz de búsqueda y de los sensores infrarrojos. No pudimos incluirlos en el juego, pero eran perfectamente realizables desde un punto de vista tecnológico. Hay otras cosas que hubiéramos podido hacer, pero no las pudimos incluir en el juego.

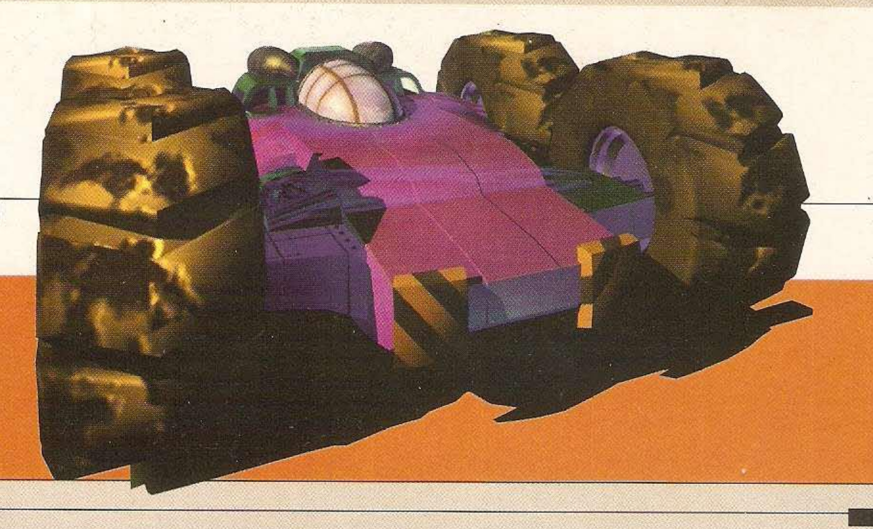
¿Hay alguna probabilidad de que estas ideas acaben apareciendo en una secuela de *Metal Gear*?.

Si, cosas que no pudimos hacer debido a la premura de tiempo, ideas que todavía no habían madurado del todo o ideas imposibles de realizar debido a las limitaciones del hardware actual.

Esperaste ocho años para crear una secuela e *Metal Gear: Solid Snake*. Tendrás que esperar a que aparezca la próxima generación de hardware para crear el próximo juego?

No lo sé. Como ya te dije en la pregunta anterior, hay cosas que no pude hacer con el hardware actual.





Rollcage

Rollcage: es un juego de carreras como no hay otro en un mundo abarrotado de juegos de carreras. El lograr que *Rollcage* sea nuevo, atractivo y notable ha sido toda una hazaña, así que hacerlo divertido y entretenido no puede calificarse sino de milagro.

Entrevistamos a Stuart Tilley, productor de Attention To Detail y el hombre encargado de que *Rollcage* no sólo funcionara sino que funcionara de maravilla. Evidentemente, estaba muy orgulloso de hablar de su nuevo retoño.

Descríbenos *Rollcage* en 100 palabras.
Se trata de un juego de carreras sin pausa, sin absolutamente ninguna regla. La idea consiste en conducir a toda mecha en una carrera explosiva, donde los coches son completamente indestructibles. No importa que choques y des vueltas por los aires; pon de nuevo el coche en línea y dale al acelerador, ya que aún que te caigas panza arriba estos coches siguen funcionando. Los coches pueden ir por las paredes, por el techo de los túneles e, incluso, pueden derribar edificios. Tienen un aspecto tan real que te ves inmerso en la emoción de las carreras, disparando tus armas durante la competición, empujando a los demás fuera de la carrera mientras les avanzas a media altura. Diversión increíble para uno o dos jugadores.

De modo que seamos claros: ¿los coches pueden ir panza arriba y el escenario es destructible?
¡Sí!. Correcto, los vehículos de *Rollcage* pueden ir panza arriba. Cuando chocas y el coche empieza a dar vueltas por los aires, siempre aterriza sobre sus ruedas (que son más grandes que la carrocería del coche) Ello significa que el jugador no pierde mucho tiempo ni tiene que pararse (como ocurre con otros juegos); todo lo que tiene que hacer es asegurarse que marcha en la dirección correcta y pisar el acelerador.
Por lo que respecta al escenario, vale todo. Cada uno de los edificios y objetos del juego tienen puntos débiles estratégicos y pueden destruirse ya sea con el coche o disparándoles un misil. Cuando se han eliminado todos los puntos débiles, el edificio se derrumba hecho añicos. Esto deja grandes cantidades de derribos sobre la carretera, que constituyen obstáculos para los coches que te persiguen.

Da la impresión de que este juego tiene algunos toques de *Wipeout*...
¡Cierto, cierto!. Ambos juegos tienen coches preciosos que corren a velocidades increíbles y se disparan armas, pero me parece que aquí terminan las similitudes. Respetamos mucho *Wipeout* pero en nuestras oficinas, durante todo el período de desarrollo de *Rollcage*, lo hemos estigmatizado con una maldición. Hoy en día, da la impresión de que todos los juegos de carreras o de acción se comparan inevitablemente con este clásico. Pero nos esforzamos mucho en este juego para estar seguros de que ofrece una experiencia distinta de la de *Wipeout*. Tan pronto como pones las manos sobre los controles, te das cuenta de que estás delante de un juego completamente único. Los coches pueden salirse de la pista y correr por toda clase de terrenos. Esto, junto con la mecánica tan realista de los coches, (de modo que pueden funcionar incluso panza arriba), hace que *Rollcage* sea por sí mismo un juego soberbio. El eslogan de «360 grados de carreras sin parar y sin reglas» no se ha puesto porque sí, ¿sabes?.

¿Cuántos coches y cuántas pistas hay?. ¿Hay secretos adicionales?
Durante la parte principal del juego hay 14 pistas disponibles, 10 circuitos de competición, tres pistas multijugador y una pista de entrenamiento. Existen otras seis pistas a las que se puede acceder obteniendo buenos resultados en las competiciones, de las cuales 4 son del tipo Deathmatch.

Cuando termines el juego con la menor dificultad te llevarás una sorpresa y, además, en *Rollcage* hay un montón de premios adicionales escondidos, pero creo que es mejor que cada uno se las apañe por sí solo para encontrarlos...

Háblanos de la banda sonora. Un estilo muy *«happening»*, ¿verdad?
Tened la seguridad de que intentamos hacer algo ligeramente diferente respecto a la banda sonora de *Rollcage*. No tratamos de imitar lo que están haciendo los demás, sino que hemos intentado dar a *Rollcage* su propia identidad musical.

¿Cual es tu arma favorita?
No podía ser otra que el Driller Missile. Dispara tres cohetes, que avanzan con movimiento espiral, en línea directa ante ti y, como sugiere su nombre, estos tres cohetes perforan todo lo que tocan. Esto significa que puedes alcanzar múltiples objetivos con una facilidad asombrosa. Por ejemplo, un único Driller Missile bien dirigido puede destruir fácilmente dos edificios, derrumbar una grúa gigante y hacer volar por los aires a tres coches.

Una de las cosas que menos se tiene en cuenta durante las primeras horas de juego son las tácticas y estrategias que sirven para dominar *Rollcage*. La mayoría de las carreras disponen de atajos temerarios que puedes tomar si necesitas conseguir un tiempo excelente. Asimismo, dado que en un momento determinado dispones de hasta dos armas, hay que tener en cuenta que las hay que sirven para otras cosas además de su uso estándar. Por ejemplo, si tienes dos turbos y los activas al mismo tiempo, obtendrás una aceleración mayor. Existen tácticas para utilizar este tipo de trucos. Existen toneladas de usos secretos de las armas que los jugadores aprenden a medida que van jugando.
También existen personajes; seis en total: Ria de Italia, Tony de Inglaterra, Lenny de los Estados Unidos, Jet de Japón, León de Francia y Lothar de Alemania. También existe un personaje escondido llamado Yuri. Cada personaje ejerce su influencia propia sobre el comportamiento de los coches durante el juego, cuando los controla la IA, y cada coche tiene diferentes atributos, aparte de la aceleración, la velocidad, el agarre y la potencia.

El eslogan de «360 grados de carreras sin parar y sin reglas» no se ha puesto porque sí

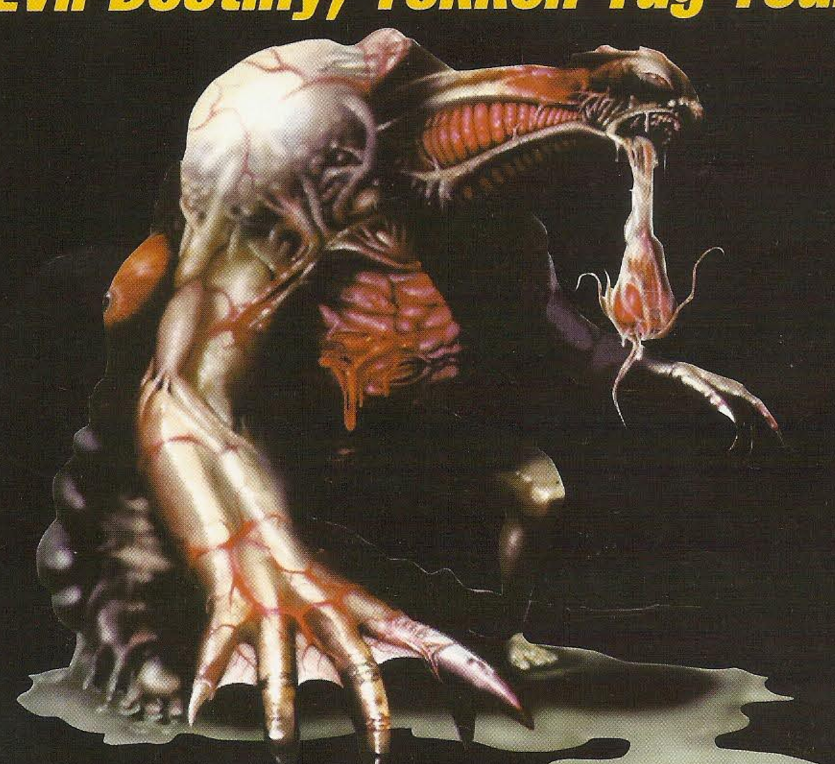


[1-3] He aquí el juego, repleto de gasolina, adrenalina y disparos de misiles. Suena a «combinación explosiva», ¿verdad?. ¡BANG!!

En el número 3 de PlayStation Básico

¡Los más grandes juegos del 2000!

Rollcage: Extreme, Wipeout 3, ISS Pro 99, Resident Evil Destiny, Tekken Tag Tournament



PlayStation 2

Más detalles
Los juegos
Qué significa para ti

¡Enorme CD de Demos!

Con:

Driver • Croc 2 • GTA London • Carmageddon • Speed Freaks • Populous: El principio y más


Smash, Tie-break, Ace, Lob, Passing, Drive, Break, Deuce, Match-Point, Advantage...
Ahora puedes jugar el mejor tenis con Anna Kournikova.
namco
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS™
Podrás jugar contra Anna Kournikova o tenerla como pareja. Podrás estar entrenando o en un torneo oficial. Podrás jugar en la calle o en un Gran Slam. Hacerlo en hierba, en tierra batida o en pista cubierta. Podrás enfrentarte a personajes de Tekken 3 o de R4. Ahora podrás jugar el mejor tenis con Anna Kournikova.
1 a 4 Jugadores
Tarjeta de Memoria 1 bloque
Función vibratoria compatible
Compatible con Multi Tap 1-4 Jugadores
DUAL SHOCK
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para Powerline 57.84 pts./min. + IVA. Sólo para mayores de 18 años.
PlayStation
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertaiment Inc. Anna Kournikova's Smash Court Tennis (superscript: TM) &(C) 1996 1998 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.